YERLİ BİR INDIE: MONOCHROMA'NIN DEMOSU DVD'DE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ağustos 2013/08 · 7.90 ₺ (KDV Dahil) Sayı: 70 · ISSN: 1307-8933



DOSYA
OYUNLARDAN **PARA KAZANMANIN** YOLLARI

İNCELEME

DOTA 2

Valve beklemediğimiz yerden vurmaya devam ediyor!

DOSYA

METAL GEAR SOLID

Hideo Kojima'yla konuştuk!

AMERİKA YIKILDIKTAN SONRA...

CALL OF DUTY GHOSTS

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)

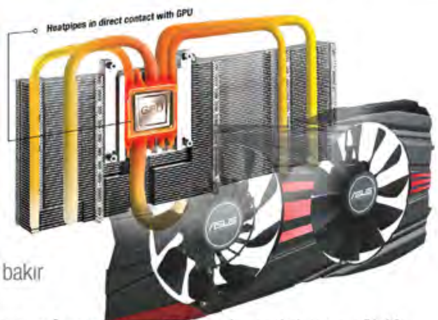


ASUS GeForce GTX 700 DirectCU II Ekran Kartları

Standartların Ötesine Erişin

Hiç Olmadığı Kadar Soğuk

ASUS mühendisleri GeForce GTX 700 serisi ekran kartlarını DirectCU II soğutucuları ile donattılar. ASUS ekran kartları için özel olarak hazırlanan bu soğutma sistemi, ısıyı hızlıca uzaklaştırmak için bakır borular ve buna ek olarak hassas bir şekilde tasarlanmış, sessiz fanlar kullanıyor. %30'a kadar daha serin ve üç kat daha sessiz çalışan bu soğutma sistemi oyunculara serin ve sessiz bir deneyim sunuyor.



ASUS GTX 700 DirectCU II modellerinin hepsinde GPU'ya doğrudan temas eden bakır borular yer alıyor. Serinin en üst modeli olan GTX 780 DirectCU II'de ise bu bakır borular 8mm değil 10mm kalınlığında. Bu özellik tek başına, referans tasarıma kıyasla ısı dağıtımını %40 daha artırıyor. Bunun yanı sıra iki farklı fan tipini bir araya getiren CoolTech fanları da kesintisiz hava akımı sağlayarak sıcak havayı karttan uzaklaştırıyor

En Güçlüyü Arayanlara

GPU kuvvetlendikçe ona aktarılan gücün dağıtımının verimli ve stabil olması daha da önem kazanıyor. Güç altyapısı iyi olmayan bir GPU uzun vadede kullanıcıları hayal kırıklığına uğratabiliyor. ASUS güç dağıtımı kullanıcıları hayal kırıklığına uğratmıyor.

ASUS GTX 700 DirectCU II ekran kartlarında Super Alloy Power katı kapasitörleri, sağlam çekirdekli bobinler ve sağlam MOSFET'ler bulunuyor. Özel formüllü malzemeler ısıya dayanıklılık sağlarken, yoğun yük altında bile sessiz ve stabil çalışmayı da sağlıyor. Bu sayede referans tasarıma göre 2,5 kat daha uzun ömür sunuluyor. DIGI+ VRM, GTX 780 ve 770 DirectCU II modellerinde de yer alıyor.



ASUS'un sunduğu yenilikçi mühendislik örneklerinden biri de GTX 760 DirectCU II'de yer alan Direct Power mimiarisi. Bu tasarım güç dağıtım kanallarını genişleterek elektronların güç bileşenleri ve GPU/VRAM arasında daha rahat hareket etmesini sağlıyor. Bunun sonucu olarak daha yüksek performans ve PCB üzerinde daha düşük ısı ortaya çıkıyor. Referans tasarımı tek şeritli bir yol olarak düşünürsek, ASUS tasarımını çok şeritli şehirlerarası yola benzetebiliriz.



Bileşenler ve GPU arasında elektronların daha rahat akmasın için ekstra bir yol.

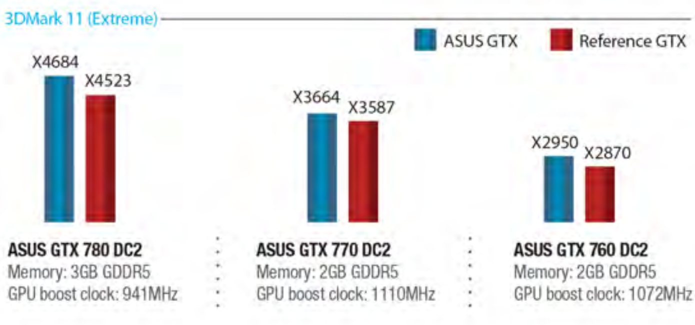
GPU Performansınızı Zirveye Taşıyın



ASUS GPU Tweak artık oyuncular ve hız aşırtmaya meraklı kullanıcılar arasında tanınan bir yazılım oldu. Yeni teknolojilerden faydalanmak için güncellenen yazılım size tam kontrol sunuyor.

Sadece birkaç tıklama ile çekirdek ve bellek frekansları, voltaj değerleri ve fan hızlarını ayarlayabilirsiniz. Her oyun için ayrı profil belirleyebilir, güç ve sıcaklık sınırları koyabilirsiniz.

ASUS GTX 700 serisi ekran kartlarından alın, bilgisayarınız ve oyunlarınız size teşekkür etsin.





DEVRİM

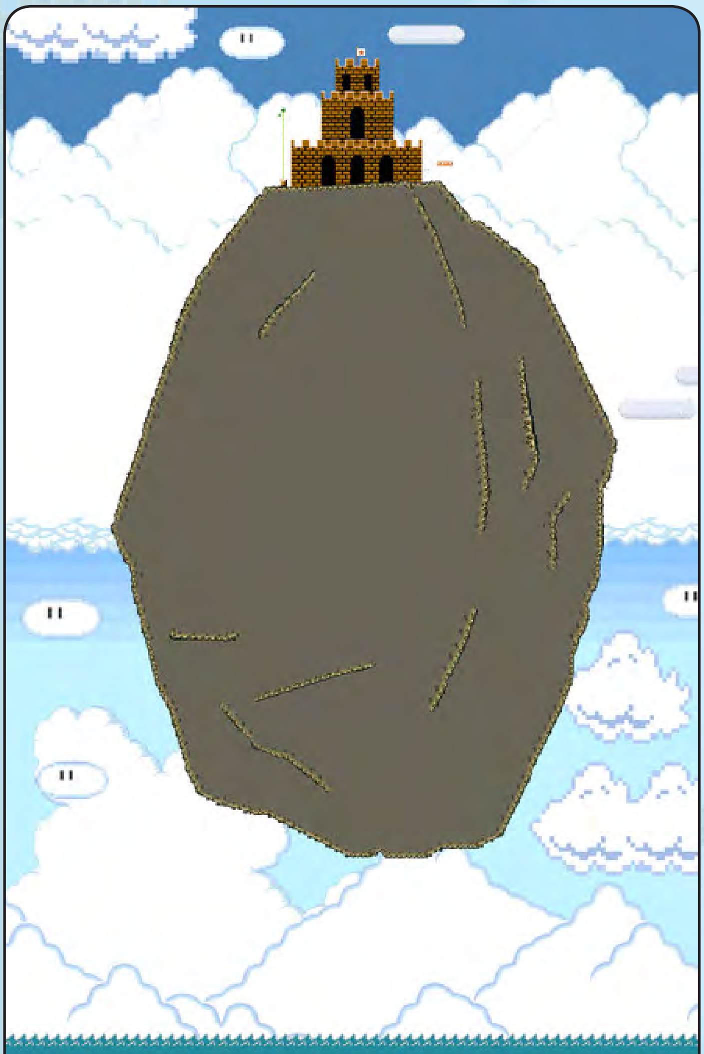
Sakın aklınıza yanlış bir şey gelmesin. Devrim süsü verilmiş darbelerden değil bu, Serpil'i koltuğundan indirmiş değilim. Bir sabah 4'e doğru ofisten eve dönerken uzun uzun bu ay Editör sayfasında ne yazacağını konuştuktan sonra uykulu gözlerle bakıp "Bunları sen yazsana" dedi.

Ama altı sene önce kurduğumuz bu derginin editör yazısının ilk defa bana bahşedilmiş olması değil devrimden kastım (İğneyi gördünüz mü iğneyi?), geçtiğimiz aylar boyunca kafamızı patlattığımız, altını kazıdığımız şeyden bahsetmek istiyorum. Evet, Oyungezer'i tam kelime anlamıyla deviriyoruz. Gelecek aydan itibaren, birkaç parçalık bir süreçle, bu derginin bütün sayfaları değişecek.

Yenilenmekten bahsetmiyorum, toptan kıyıma gidiyoruz. Çünkü sıkıldık ve heyecanımızı yitirdik. Aydan aya belki ufak değişiklikler, yenilikler düşündük. Ama çok uzun zamandır büyük bir değişiklik yapmadık. Biraz günlük işlere fazla dalıp değirmen dönsün diye su taşımaktan, biraz iyi olan bir şeyi bozma korkusundan. Hani yerinde durdukça atıllaşırsın ya iyice… bolca da ondan. Ölü toprağı biriktikçe birikti üzerimizde. Ama heyecan duymuyorsak, yeni bir şeyler yaratmıyorsak, keyif almıyorsak Oyungezer yapmanın anlamı ne ki? Bunca yılda artık siz de para kazanmak için çıkmadığını fark etmişsizdir bu derginin. O zaman, ozanın dediği yere geldik: *"Özgürlük kaybedecek bir şeyinin olmamasıdır."* Korku duvarlarını yıktık böylece, oturduk saatlerce tartıştık bütün ekip olarak ve sonunda dergideki bütün bölümleri atmaya, bütün bir Oyungezer'i sıfırdan hayal etmeye karar verdik.

Eminim içinizde dergiyi bu haliyle seven, 360drc'yi, Ekran Dışı'nı, Organize Sanayi'yi, İncelemeler'i özleyecek olanlar vardır. Ama artık çok geç ve önümüzdeki aylarda her birine tek tek veda edeceğiz. Kırdık bir kere, sonu felaket bir şey de olsa, yıkıp baştan yapmaya yemin ettik. Ne kendi kurallarımız, ne oyun dergilerinin kemikleşmiş kuralları umurumuzda. Pot kırmaya, can yakmaya ve çokça eğlenmeye geliyoruz. Hayırlısı olmasa da sonumuz, bu atın arpadan ölüşünü göreceğiz.

- Tuğbek Ölek



Mario Meets Magritte

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

- oyungezer.com.tr
- facebook.com/oyungezer
- twitter.com/oyungezer
- youtube.com/oyungezer
- steamcommunity.com/groups/oyungezer

360drc





PC & KONSOL İNCELEME





ORGANİZE SANAYİ



EKRAN DIŞI



bakmadan geçmeyin







DOSYA





PIXEL



oyun indeksi

OGZ_DVD

MÜZİKLERİYLE MEST EDEN DVD

Monochroma

KICKSTARTER'DA BİR TÜRK OYUNU

Türkiye'de yaşıyor ve video oyunlarına olağan dışı bir ilgi duyuyorsanız içinizde hep bir ukdedir. Bazı tarayıcı oyunları, mobil oyunlar, game jam'ler ve dünya çapında başarı yakalayan birkaç yapım yüzünüzü güldürse de ülkedeki oyun sektörü henüz arzuladığınız noktaya gelememiştir. Oyun yoktur, çünkü yapan pek kimse yoktur. Kimisi oyun yapımcılığında hayal etme eşiğini aşamamış, kimisi emeklemeden yürümeye çalışmıştır ama nafile. Nowhere Studios, çocuğunu böyle bir dünyaya getiriyor işte.

İstanbul merkezli oyun stüdyosunun yaklaşık on sekiz aydır üzerinde çalıştığı bir platform-bulmaca oyunu *Monochroma*. Çocukluk ve kardeşlik üzerine, 1950'li yıllarda geçen distopik bir hikâye anlatıyor bize. Fakat kelimelerini sakınıyor, onun yerine her şeyi siyah, beyaz ve araya serpiştirilmiş kırmızıdan oluşan görselleriyle -ve Gevende'nin müzikleriyle- anlatmayı tercih ediyor. Kasvetli havası ve oynanışıyla ister istemez *Limbo* ve *Ico* gibi isimlerle benzeşim kursak da, kendine göre bir tarz oluşturmayı başarmış görünüyor.

Söz konusu "Türk yapımı" bir oyun olunca, insanı haliyle şöyle bir düşünce alıyor: "Biz de destek olmayacaksak kim olacak?" Olan oldu aslında. Mart ayında katıldığı GDC'de büyük ilgi gören ve önemli isimlerin övgüsünü alan *Monochroma*, geçen ay başlattığı Kickstarter kampanyasında da biz bu satırları yazdığımız sırada 30 bin dolara yaklaşmıştı. Fakat hedef büyük. İlk olarak Aralık 2013'te Windows, Mac ve Linux için yayınlanacak olan oyunun daha sonra Ouya, PS Vita, PS4 ve Xbox One platformlarında da yer alması planlanıyor. Kickstarter kampanyası 24 Ağustos'a kadar devam ediyor ve sizin de desteğinizi bekliyor.

Maddi destek önemli, ama imkânınız yoksa oyunun Steam Greenlight sayfasına oy verebilir, DVD'mizdeki demosunu deneyip başkalarına bahsedebilir, yorumlarınızı yapımcılarıyla paylaşabilirsiniz. Dileriz ki *Monochroma* gelecek oyunlar için de güzel bir örnek teşkil eder.









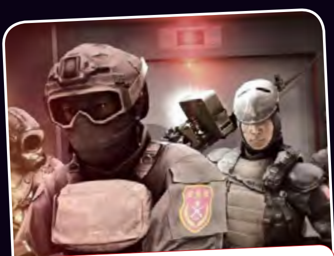
DVD SORUNLARI

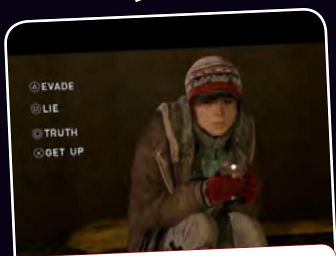
Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Face Noir
2- Papers, Please
3- Rogue Legacy
4- Experiment 12
5- Deus Ex: Nihilum

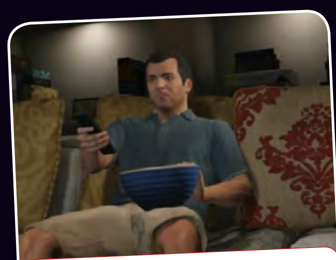
Bu videolar kaçmaz!


Battlefield 4



Beyond: Two Souls


Final Fantasy XV


Grand Theft Auto V


Rambo: The Video Game


The Dark Sorcerer

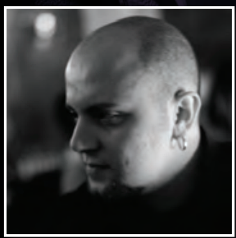


The Division


The Witcher 3: Wild Hunt

360drc

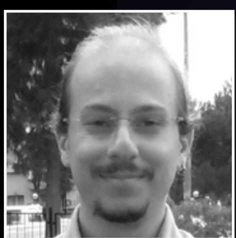
360drc / ön inceleme
Çantayı kapıp fuarlara gitme vaktidir...
sf 14 >>



DEVİR TESLİM

İnsan yol ayrımlarında geriye dönüp zamanın gerçekten çok çabuk geçtiğini fark ediyor. Seti ailesine katılalı bu ay tam beş yıl oldu. Seti'nin evinden içeriye attığım adım, hayatımın dönüm noktasıydı... Her gün, her dakika şükrediyorum bu kocaman ailenin bir parçası olduğum için... Ve yapmayı en çok sevdiğim şey: Oyungezer'in her ay bir parçası olmayı sürdürmek. Dört yıldan fazla bir süredir sizlere bu köşeden sesleniyorum ancak koltuğu yeni yeteneklere devretmenin zamanı geldi. Ben yine buralarda olacağım, hatta bu sayının derinliklerinde sağlam sürprizlerimi bulacaksınız. Artık Seti ailesini ayakta tutan diğer projelere daha fazla vakit ayırabilmek için 360drc'yi yani Oyungezer'in karşılama bölümünü Sarp'a bırakıyorum. Oyun dünyasını, yerli&yabancı birçok haber portalinden bile daha sıkı takip eden, gözü dönmüş bir gündem manyağı olan bu adam, bir zamanlar açılışını Serpil'in yaptığı bu köşeyi en iyi şekilde sürdürecektir. Haydi hep birlikte ona kocaman bir hoş geldin diyelim ve adamın sahne korkusu gitsin... :)
Hepinizi seviyorum Oyungezerler...
BİTERKEN ÇALIYORDU: Jonathan Coulton – Still Alive

FURKAN FARUK AKINCI



TUTUKLUK

"Altına sen de birşeyler ekle" demişti Faruk, yazıyı bana iletirken. Stajyerliğimi içerikte birkaç aydır attığım 360drc'nin bu ayki düzenlemesini yapmaya başladığımda, gülümseyerek bana bakıyordu kendisi. Her şeyin ne kadar kolay gözüktüğünü anlatamam o anda. Halbuki böyle önemli bir bölümün sorumluluğu insanın omuzlarını çökertir sanıyordum. Olmuyormuş. En azından böyle bir ekiple. Bu ay, benim de bolca tuzum olan 360drc'yi sunuyoruz, tabii her noktada Faruk'un kılavuzluğu ile. Umuyorum ki beğenirsiniz.

Bir de heyecan yaratmak gibi olmasın ama, içeride bir sayfa göreceksiniz. Güzel, ilginç bir sayfa. Bir şeyler fısıldayacak size, o fısıltılar ahenkli bir müziğe dönüştüğünde de, sonuçtan hepimiz keyif alacağız diye düşünüyorum. Siz beni topa tutmadan önce hemen belirteyim, ekibin her üyesi birlikte yapıyoruz ne yapıyorsak. Sonucu için, biraz sabrınızı rica ediyoruz tabii.

Herkese merhabalar. Ben aranıza yeni katıldım, içeri girebilir miyim acaba?

SARP KÜRKCÜ



KOŞ YAVRUCUĞUM KOŞ -SELİM ÖZKİL

DYING LIGHT

BELKİ FPS TÜRÜNÜ çok sevmemden, belki de hala zombi içeriğinde inat eden insanların kendilerine olan güvenine saygı duymamdan E3'te en çok dikkatimi çeken oyun *Dying Light* oldu. Çevremde oyunlarla ilgisi olsun olmasın herkese oyunun videolarını o kadar çok izlettim, o kadar çok övdüm ki benim de beyin yiyen, saçma sapan bağıran zombilerden bir farkım kalmadı. Ardından dergide *Dying Light* ilk bakışı hakkında konuşulduğunu duymamla atlamam bir oldu ve gördüğünüz üzere, buradayım.

Dying Light, yapımına 2012 yılında başlanan zombi temalı, açık dünyada geçen korku – hayatta kalma oyunu. Zombilerden siz de benim gibi sıkılmış olabilirsiniz ama Techland firması bizlere daha önce hiç yaşamadığımız bir zombi deneyimi sunacağı konusunda çok iddialı. Bu farkı da Techland'den, şirin tombul yanaklı Blazej abimiz gece gündüz döngüsüyle vereceklerini söylüyor. Bu döngü, oyunda karşımıza çıkacak düşmanların en net belirteci. Gündüzleri, yemek, silah ve cephane gibi temel ihtiyaçlarımızı sağlamakla meşgul olacağız ve bunları yaparken tek düşmanımız zombiler de olmayacak. Bilinen beyin meraklısı arkadaşların yanında hayatta kalan başkalarını da ölçüp tartmak durumundayız. Ama iş geceye dönünce, o zaman var olan problemlerin üstüne bir de "volatile"lar gelecek. Normalden daha zeki, taktik geliştirebilen, daha hızlı olan bu zombiler zaten uzun olan gecemizi iyice uzatmanın peşindeler.

BİZ HAYATTA KALMAYI DA BİLİRİZ

Ama bu süreçte, bizim de elimiz armut toplamıyor. Öncelikle, biz de virüsten etkilenmiş bir karakteriz. Böylelikle zombi türlerini var olan özelliğimizle ayırt edebiliyoruz. Ayrıca karşımıza çıkan silahlarla da sınırlı değiliz. Evet, bir İngiliz anahtarı yakın dövüşte etkili bir silahtır; ama elektrik akımı verdiğimiz bir İngiliz anahtarı kesinlikle ölümcül bir silahtır. Üstelik oyunda yalnız değiliz. Bu kadar sıkıntının içinde, bize destek olan bir grubumuz da var. Peki oyunumuz tek kişilik mi? Hayır, Techland çalışanları bu konuda çok konuşmasalar da dört kişişik Co-Op modu olacağını açıkladılar. Bu gerilimi bir de üç arkadaşınızla beraber yaptığınızı düşünün. Yaşacaklarımızı gelin siz hesaplayın.

Dövüş olarak, firmanın önceki oyunları gibi yakın dövüş merkezliyiz. Ama sadece bununla sınırlı kalmayacağımızın işareti verildi. Çeşitlilik sen çok yaşa!

Son olarak, oyundaki parkur mekaniğinden bahsetmek lazım. Oyundaki karakterimiz etkili bir parkur koşucusu. Koşacağız, zıplayacağız yıkıntılarından altından girip üstünden çıkıp, tırmanacağız. Süperiz yani. Böylece her zaman zombilere kafadan girmek yerine onlardan kaçınma şansımız olacak. Bu da açık dünyada farklı rotalar kullanabileceğimiz anlamına geliyor. Parkur mekaniklerinin öne çıktığı bu oyunun *Mirror's Edge* ile karşılaştırılmasına biraz karşıyım açıkcası. Çünkü hazır sahnelere bağlı değiliz. Ayrıca Faith gibi imkansız mesafeleri atlayıp durmayacağız.

İlgi çekici oyun yapısı, yapılacak tonla şeyin olduğu bir açık dünya, göze çok hoş gelen grafikler ve multiplayer desteğiyle *Dying Light* 2014'ün önemli yapımlarından biri olacak. Eğer, oynanabilirlik olarak vaad ettiği özgürlüğü de sunarsa 2014'ün bomba oyunlarından biri olacak diyebiliriz.

ŞCR / Techland

Polonya merkezli oyun firması, kapılarını 1991'de açmış olsa bile bilinen stüdyoya ait ilk oyunu 2000'de çıkmıştır. Sonrasında ise kendi grafik motorları üstünden ilerleyen firma, genelde Call of Juarez ve Dead Island ile tanınmaktadır.

Chrome (2003)
Firmanın oluşturduğu grafik motoru Chrome Engine ile hazırladığı ilk FPS oyundur. Gelecekte geçen senaryosu ve geniş haritalrı ile taktik özgürlüğü vermesi, artı özelliklerindendir.

Call of Juarez (2006)
Vahşi Batı'dan FPS kovboy esintisi olan CoJ, firmanın tanınmasının arkasındaki oyundur biraz da. Ortalamanın üstünde puanlarla, Techland'in adını bilinir şekilde yazmıştır.

Dead Island (2011)
Bomba bir tanıtım videosunun sonrasında, hayal kırıklığı ile sonuçlanan, ardından gelen devam oyunu DI: Riptide ile iyice gönülleri dağlayan güzel konseptli zombi oyunumuzdur. Firmanın, Dying Light'a geçerken çok şey öğrenmesine yol açması, belki de içimize su serpen tek noktasıdır.



Topuklamak, çoğu zaman en iyi dostumuz olacak.

BİR GARİP ZOMBİ

Dying Light'ta ilginç bir mekanik var. Zombilik süreci bir anda olmuyor, hastalığın bulaştığı ama aradaki evrede kalan insanlar da bulunuyor. Biz, bunun ilk seviyelerindeyiz ama oyunda bu aralıkta dost ya da düşmanlarla karşılaşacağız. Bu da zombi türünde hoş bir detay aslında.

Kimyamız tutuyor mu?



Hayatta kalma mücadelesi

+



Artık yeter dedirten beyin emiciler

+



Yeni nesil

=



KISACA

Tür: Korku / Hayatta Kalma, FPS
Yayıncı: Warner Bros. Interactive Entertainment
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
Site: dyinglightgame.com



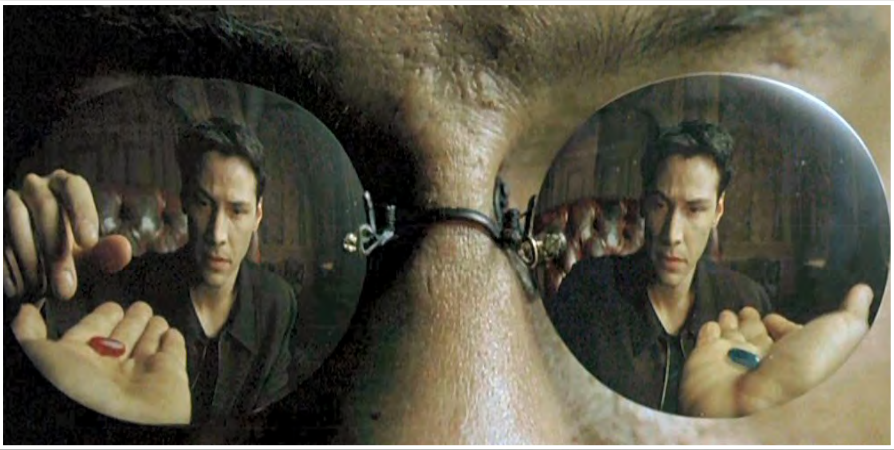
> Gamescom'da bu sene Microsoft da konferans yapacakmış. > Gavin Moore, Puppeteer'i oğlu oyunlardan sıkıldığı için yapmaya karar vermiş. > SimCity'nin offline >>

OYUN OYNAMANIN BÜNYEYE VE ETİĞE YARARLARI

Video oyunlarına alınan cephelerden artık etkilenmez hale geldik. Sürekli kötülenmek, bir süreden sonra alışkanlık haline geliyor herhalde. O nedenle olumlu haberler yakaladığımızda da "bak bak gördün mü" demek de gelmiyor içimizden. Neyse, mütevazilik kısmı ile aklınızı çelebildiysek hikayenin kalanına devam edebiliriz.

Kanada'nın British Columbia bölgesindeki Victoria Üniversitesi'nde yapılan bir araştırma, video oyunları ile ilgilenen çocukların hayatlarının ilerleyen zamanlarında sorumluluk sahibi ve ahlaken iyi vatandaşlar olduklarını ortaya koymuş. Dr. Kathy Sanford tarafından yapılan araştırma, 13 ve 17 yaşlarındaki gençlerin 5 yıl boyunca incelenmesi sonunda ilginç sonuçlara ulaşmış Sanford'a göre katılımcılar oyunlardaki etik ve ahleki kararları verirken oyuncular konuyu oldukça dikkatli ölçüp tartıyormuş. Özellikle, bir soruna aktif çözüm getirirken verdikleri karar ve o kararın sonuçlarını çok önemsiyorlarmış. Üstelik, sonuçların sorumluluğunu almak, insanların en başta sorumluluğun kendisini almalarına da engel değilmiş. Sanford'un belirttiğine göre denekler, liderlik konusunda da gelişmiş durumdalarmış. Bireysel olan bu gelişimlerin yanında, takım arkadaşlarıyla iletişim de yine görülen artılardanmış.

İnsansız uçaktan sonra bunu da açıklayın bakalım.



THE CONTROLLER PROJECT İLE HARİKALAR YARATMAK

Bu sefer şaka yok, bu sefer espri yok, bu sefer geyik yok. Bu sefer ciddiyiz, ciddiyiz çünkü yüzde gülümseme oluşturan, hoş bir projeyi anlatacağız size. Caleb Kraft adlı bir zanaatkar, kendisine bir görev edinmiş ve engelli insanların video oyunları ile etkileşime geçebilmeleri için çaba sarf etmiş.

"The Controller Project" adlı bu çalışma, insanların fiziksel engellerini yıkarak oyun oynayabilmelerini sağlıyor. Bu noktaya kadar güzel, ama asıl buradan sonra işler daha da güzelleşiyor. Caleb Kraft, bu iş için para talep etmiyor, bu sistemin tüm aşamalarını internetten ücretsiz bir şekilde, yapmak için biraz merakı olan herkese sunuyor. Tek derdi, insanların fiziksel engelleri sebebiyle oyunlardan kopmamaları.

Yaptıkları, başkalarını da harekete geçirmiş durumda. Web sitesi thecontrollerproject.com'da başkaları da yaptıklarını Caleb'e ulaştırıyor, o da bunları paylaşıyor. Ne güzel insanlar var şu dünyada yahu.



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

E3'ten Sonrası Da Var
Bütün yıl hevesle beklediğimiz etkinlik geldi geçti ama, bizim heyecanımız dinmedi. Gamescom'daki paneller ve konferanslar açıklandıkça, daha da bir heyecan yaptık. Yıl bitmeden öğrenecek çok şey var daha.

Microsoft Doğru Yolu Görüyor
Geçen ay çevrimiçi olma ve DRM konularında politikasını değiştiren Microsoft, bu sefer de serbest yapımcıların yayıncı olma mevzusunda kendisini düzeltti. "Self-publishing", artık Xbox One'da da var.

San Diego Comic-Con. Nokta.
E3'ün ardından gelen, sadece oyun değil popüler kültür etkinliğinde özellikle filmlere ve çizgi romanlara doyduk. Batman / Superman filmi? Warcraft filmi? I, Frankenstein? Liste uzayıp gidiyor. Sitemizde bulabilirsiniz.

MolyJam De Neymiş?
Bu ayın Peter Molyneux haberi, ona atıfla alakalı. Sözlerinin parodisi bir Twitter hesabından esinlenerek MolyJam adlı bir gamejam yapıldı Temmuzda. Birbirinden uçuk oyunlarla, insanları etkileyen bu eğlence küpü için: www.molyjam.com

Kickstarter'dan Üzücü Bir Haber
Tim Schafer'ı dergice sevmemize rağmen, Kickstarter'dan 400,000$ talep edip 3.3 milyon $ alan Broken Age'in parayı yetiştirememesine üzüldük. Proje öyle bir büyüdü ki, aşan bütçeyi de geçti. Kickstarter'da bundan korkuyorduk biz. İdari problemler.

DRM Sevene Bin Tekme
Xbox One'ın DRM politikalarını seven bir grup insan, Change.org'da imza kampanyası başlattı. Trollüğün bini bir para oldu. Tam olarak nerede trollüğün başladığını bilemesek de, gerçekten bunu gerekli gören insanlar bu kadar aşağılanmamalıydı. Oyuncuya yakışmadı.

Nintendo Takılmış Bir Geçmişe...
Geçen ay Oyunezer'de Berkan'ın verip veriştirdiği Nintendo'dan Satoru Iwata (Büyük patron) bölgesel kilidi savundu. Yasal mevzularda haklı da, kültürel farklar mevzusunda kaldık. Ofiste Japon kültürü seven editörler ağlıyor, Iwata takılsın öyle.

Xbox Deparmanı? Neredesin?
Microsoft, Xbox Departmanını aldı, yaladı, yuttu. Cihazlar ve Stüdyolar Mühendislik Grubu adlı yeni bir departman kurup, Xbox'ı da yanına attı. Surface ile yan yanalar artık. Başlarındaki isim: Julie-Larson Green. Kötü şeyler oldu, değineceğiz bu konuya.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



PC OYUNCULUĞUNUN HAKKINI KORUYORUZ -SARP KÜRKÇÜ

ARMA III

Aslında yapmaya çalışacağım şey, beni oldukça zorlayacak. İnsanlara, Alpha aşamasında bile 20 km² alan verebilen, Sandbox bir shooter'ı anlatmayı deneyeceğim. Üstelik, insanların konsol bozması shooter'lara deli gibi alıştıkları için burun kıvıracağı özelliklere odaklanarak. Zor dostum zor bu iş.

DERİN BİR NEFES ALIP

ARMA, yola 2001 yılında Operation Flashpoint olarak çıktı ama isminde **ARM**ed **A**ssault kısmı ile bu seriye evrildi. Bu süreçte başarı ile ilerlemesi ise iki kilit kavrama bağlıydı: İlki, çok geniş sandbox bir yapıya sahip olması, ikincisi ise bu yapının hakkını veren kemikleşmiş bir kitlesinin olması. Tabi bu ikiliye desteğini veren Bohemia Interacitve'i de unutmamak gerekli. Çünkü ARMA serisi sürekli yenilenmeye, destek görmeye devam etti.

ARMA III de benzer sözlerle, ama her şeyden öte daha gelişmiş bir yapıyla geliyor. Alphası biten, betası başlayan oyunda optimizasyon ARMA II'den bile daha iyi. Genel kanı, aynı sistemde III'ün II'ye göre daha iyi çalıştığı yönünde. Üstelik Alpha'da verilen arazi, oyunun son halinin yanında bebecik kalıyor. 270 km²'lik harita ile nasıl boğuşacağız ben merak içindeyim.

KM² BAŞINA ASKER SAYISI

Bu noktada da ARMA'nın tehlikesi yüzünü gösteriyor. Devasa haritaları dolduracak, sıkı bir çevreniz olması lazım ki ARMA sizin için anlamlı olabilrsin. Tek kişilik senaryoları geliştiriliyormuş, firma bu konunun altını çiziyor ama büyüsü uçsuz bucaksız haritalar olan bir oyun, tek kişiden fazlasını talep ediyor aslında. O nedenle ARMA II'yi ayakta tutan konulardan birisi olan topluluk, bu kadar önemli. Aynı topluluk ARMA III'e geçtiğinde (emin olun, geçeceklerdir), modlar ve senaryolar ile oyunun içeriğini zenginleştirdiklerinde, tadından yenmez bir yapısı olacaktır.

Peki bu "Sandbox" tanımı nedir? ARMA, daha Alpha aşamasında bile size görev editörü veren, son oyunda aklınızdan geçen senaryoyu yaratabilmeniz için tümtezgahı önünüze serecek bir oyun. Tamı tamına "bana araçları ver, içeriğimi kendim yaratayım" sistemine uygun. Diğer bir sandbox özelliği ise, oyunun içinin de benzer olması. Hava, kara, deniz araçları, çeşit çeşit silahlar, gece görüşleri, gece / gündüz döngüsü, yolu bulmaya yardımcı yıldız sistemi, bulutlar, su altı sistemi. Akıl almaz derecede. Nasıl oynamak, bu sanal savaşı nasıl tecrübe etmek istiyorsanız gerek o senaryo modundan, gerekse karşınızdaki bu seçeneklerden ilerleyebiliyorsunuz. Bir shooter'ın sandbox hali de ancak böyle olabilir zaten.

Görseliğe ise bir lafım yok. Oyun, beta aşamasında bile güzel görünüyor. Geniş optimizasyon imkanı ise size istediğiniz özelliğe müdahale ederek performansı yaarlama seçeneği sunuyor. Konsol devşirmesi grafik ayarları yok yani.

Oyuna dair benim bir çekincem daha var. Öğrenme eğrisinin zorluğu, bir grup oyuncuyu ARMA serisinden soğutmuştu. Öteki yandan bu eğri, yine kitlenin yapısını oluşturan en önemli faktörlerdendi. Mod editörünün geliştirilmesi ile içeriğin akışı daha kuvvetli olacağından, umuyorum firma öğrenme eğrisini kolaylaştırıp, geniş kitleleri kaliteye tercih etmez. Hep birlikte, bunun sonucu için yıl sonunu bekliyoruz artık.

ŞCR / Bohemia Interactive

1991 yılında kurulan Çek oyun firması, oyun yelpazesine genelde taktiksel shooter oyunları katmış durumdalar. İşlerini hiç de fena yapmıyorlar. 10'dan fazla oyuna imza atmalarına rağmen, bu serinin iki baş kalemini alalım dedik.

Operation Flashpoint: Cold War Crisis (2001)
Her şeyin başladığı oyun diyebiliriz aslında. Detaylı, bütün gün yürüyerek harita geçebildiğiniz savaş simülasyonu. Sonraki oyunların ciddiyetini bu dededen aldığını söyleyebiliriz.

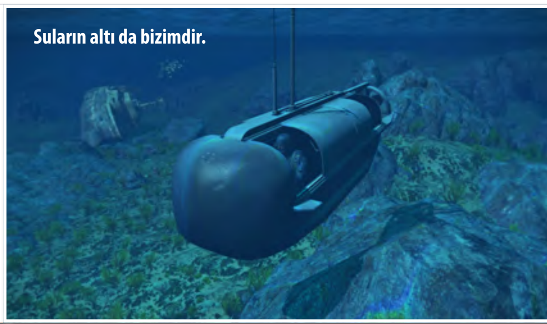
ARMA II (2009)
Modcuların cenneti, DayZ ile popülaritesini katlayan, ama öğrenme eğrisi de bir o kadar sert olduğu için eleştirilen oyun. Yapımcıların ARMA III'te kıracaklarının teminatını verdikleri bu problem, umuyoruz ki tümüyle kalkmaz. Çünkü ARMA II saç baş yoldurtsa da kimi zaman, bu zorluğu ile takdir de ediliyordu.

ARMA FELSEFESİ

ARMA ile konsol FPS'leri arasındaki farklar dediğimizde neler var?
-Çizgisel bir senaryo etrafında dönmüyor olaylar.
-Mod desteği ile ne istiyorsanız, onu oynama şansı.
-Gelişmiş optimizasyon seçenekleri. Donanımınıza göre özgürce değiştirin.
-DLC? Keyfiniz bilir. Modlarla bedava eklemelere firma bir şey demiyor. ARMA II'ye çıkan ek paket tadında anlam ifade eden şeylere para veriyorsunuz sadece.
-Gerçek bir topluluk oyunu. Hava saldırıları, ekipler, taktikler, görevler, hepsine insanlar cevap veriyor.



Normal silahlar yetmediğinde...



Suların altı da bizimdir.

Kimyamız tutuyor mu?



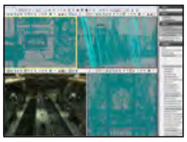
Sırtı kollayacak dostlar

+



Gezip dolaşmalık araçlar

+



Mod desteği ile içerik yenileme

=



KISACA

Tür: Taktiksel FPS
Yayıncı: Bohemia Interactive
Çıkış Tarihi: 2013 Sonu
Platform: PC
Site: armedassault.wikia.com



serbest yapımcıların oyun yayınlamasına izin verecekmiş. > Ouya kullanıcılarının sadece %27'si oyunlara para vermiş. > Neil Gaiman ilk oyun projesini açıkçamış. >>


AVEALI SiHiRDARLAR
MEYDANI
FETHEDiYOR
League of Legends Türkiye Büyük Finali Ana Sponsoru Avea'dan
Avealı sihirdarlara 10 galibiyetlik IP takviyesi.
LEAGUE OF LEGENDS
LOL yaz ücretsiz 4545'e gönder.
25 TL ve üzeri her yüklemede
10 galibiyetlik IP takviyesi kazan!
Detaylar avea.com.tr'de.
avea
Hayat değişir Avea'yla



ÜLKEMİZDE İLKİ GERÇEKLEŞEN TBF, BU SENE MAÇKA KÜÇÜKÇİFTLİK PARK'TAYDI

Riot Games'in geçtiğimiz sene ülkemizde ofis açarak, faaliyetlerine başlamasıyla *League of Legends*'ın ülkemizdeki bilinirliği de hızla artmaya başladı. KST (Kış Sezonu Turnuvası), İST (İlkbahar Sezonu Turnuvası) ve YST (Yaz Sezonu Turnuvası) derken 3 büyük turnuvayı ve bu yılın en iddialı eSpor organizasyonu olan TBF'yi (Türkiye Büyük Finali) geride bıraktık.

27 Temmuz'da Maçka KüçükÇiftlik Park'da gerçekleşen organizasyon, saat 11:00'de kapıların açılmasıyla başladı. Açık havada gerçekleşen organizasyon bütün izleyiciler gibi bizim de zaman zaman ecel terleri dökmemizi sağladı. Yine de aşırı sıcağa rağmen etkinliğe ilgi fazlaydı. Toplamda 3.000'den fazla kişinin katıldığı etkinlikte gölgede bir alan bulmak oldukça zordu.

Finallerin ilk maçı 3.lük mücadelesi için **HWA Kingston** ve **ANT GamerMarket** arasında oynanırken, **HWA Kingston**, rakibi **ANT GamerMarket**'i zorlansa da 2-1 geçmeyi başardı ve sürpriz sponsorluk ödüllerinin yanında 10.000 TL değerinde para ödülünün de sahibi oldu. 3. maçının hemen ardından başlayan cosplay etkinliği de eğlenceli görüntülerin oluşmasını sağladı. *Amumu* cosplay'i ile yarışmanın birincisi olan Şeyma Amman, Logitech G930 Kablosuz 7.1 Kulaklık, 10.000 RP ve Rammus Şapkası'nın sahibi oldu.

Cosplay etkinliğinin hemen ardından heyecanla beklenen **DP.KasperskyLab** ve **Team Turquality Blue** maçı başladı. Son 3 sezon turnuvasının da şampiyonu olan **DP.KasperskyLab**, "turnuvanın favorisi" ünvanıyla maça çıkmıştı ve gerçekten de beklendiği gibi oldu. **DP.KasperskyLab**, rakibi **Team Turquality Blue**'yu pek fazla zorlanmadan 3-0 gibi bir skorla geçerek turnuvanın şampiyonu olmayı başardı ve sponsorluk ödüllerinin yanında 40.000 TL'lik para ödülünü de kazanırken, **Team Turquality Blue** turnuvadan 2. olarak 20.000 TL'lik para ödülüyle ayrıldı.

Şimdi **DP.KasperskyLab**'ın önünde çok daha zor bir süreç var. TBF şampiyonu olarak Gamescom'da gerçekleşecek turnuvaya katılma hakkı kazandılar ve burada da 1. olmaları durumunda ülkemizi, ABD'de gerçekleşecek olan *League of Legends* 3. sezon finallerinde temsil etme hakkı kazanacaklar. Sıkı bir çalışma dünya şampiyonluğunu getirecek mi hep birlikte göreceğiz.

TÜRKİYE TAKIMI DÜNYA ŞAMPİYONLUĞUNA OYNUYOR









Adı *Wayward Manor*'muş. Biz kıpır kıpır olmuşuz. > Maxis'in ana yapım ekibi, ayrılıp serbest bir firma kuracaklarmış. Alkışlar onlaraymış. > Sony Ocak 2014'te *MAG* >>



MÜZEDE OYUN YAP, SONRA CANIN NE İSTERSE ONU YAP

Kanada'daki Royal Ontario Müzesi, ilginç bir projenin peşinde. 9-11 Ağustos tarihlerinde düzenlenecek gamejam ile mobil oyunların geliştirilmesini amaçlayan müze yetkilileri, *"Kültürle etkileşimde büyüyen mobil teknolojilerin önemi"* konusuna parmak basmak istiyorlar. Ayrıca müzelerini de bu konuda bir etkileşim merkezi yapmanın peşindeler.

Yapılan oyunlar, daha sonra Kasım ayında Gamercamp festivalinde kullanıcılara sunulacakmış. Üstelik, yapımcılar oyunlaırının haklarını ellerinde tutacaklar ve nasıl satmak ya da dğıtmak isterlerse, öyle yapacaklar. Yani amaç, yarışmak ya da insanları kendi projesi için kullanmak değil. Amaç, bu iş için müzeyi kullanmak.

Çok eğlenceli değil mi sizce de? Bizce öyle. Türkiye'de de böyle çalışmalar görelim artık. Evet evet, bunu düşünelim biz.

SONY'DEN TASARIM GÜNCELERİ

Yeni nesil konsolların açıklanışından sonra, haklarında gizli kalan birçok bilgi de adım adım dışarıya sızıyor. Sony cephesinde, bu konuda iki ilginç haberimiz var.

Bunlardan ilki, Mark Cerny'nin PS4 baş tasarımcı koltuğuna nasıl geçtiği ile alakalı. Alışılmışın aksine, açılan bir iş pozisyonuna CV'sini alıp başvuruda bulunmamış Cerny. Onun yerine, bu konuda tutkusu ve becerisi olduğunu görüp, kendisini donanım konusunda eğitmeye başlamış. Kasım 2007'de, tatilini 30 küsür yıllık X86 donanımlarına adayan Cerny, sonrasında bu konudaki tutkusunu tekrar gözden geçirip, Sony'nin üst düzey yöneticilerinin kapısını çalmış. Fazlaca ilginç bir nokta aslında. Sonrasını az çok biliyorsunuz, Mark Cerny yeni nesil konsolun tasarımının başına oturtuluyor ve PlayStation 4 buna göre canlanıyor.

Diğer bir konu ise, tasarım esnasında denenenler ile alakalı. Belki hatırlarsınız, Nintendo'nun Vitality Sensor adında oyuncunun kalp atışlarını ölçen bir aksesuarı vardı. (Kutusu bile var, öyle böyle değil) Buna benzer şekilde, geliştirme esnasında DualShock 4'e bizim terimizi ölçme adına bir sistem entegre edilmesi planlanıyormuş. Bununla birlikte oyuncunun stres seviyesi belirlenecek, oyun da buna göre zorluk seviyesini değiştirecekmiş. Sonuç? Vazgeçmişler.

Ama önemli olan bu değil. Önemli olan, son birkaç yıldır firmaların oyuncu ve teknoloji arasında yeni etkileşim noktalarının peşinden koşuyor olması. Aynı şeyi Valve da deniyordu, veya Oculus Rift için her türlü çabayı göstererek başka bir noktadan deniyorlar. Anlayacağınız, her ne kadar biz çekirdek oyuncular var olan sistemlerimize körü körüne bağlı olsak da, yenilik için çabalayanlar var. Yapmamız gereken, bu noktalarda katı kurallarımızı biraz da olsa esnetmek olabilir.



VITALITY SENSOR NE OLA Kİ?

Hatırlamayanlar için, kısa bir özet geçelim. Adı ilk kez Nintendo'nun 2009 E3 konferansında anılan, hatta sahnede kısaca gösterilen ve kişinin kalp atışını parmaktan ölçen bir aparattı. Wii Remote için hazırlanan bu aletin amacı, bizim damar basıncı tepkilerimizi okunabilir, oyun yapımcıları açısından kullanılabilir hale getirmekti. Ama ne yazık ki, 2009'dan beridir kendisinden düzgün bir haber alınamadı. Ta ki bu aya kadar. Bu ay Nintendo, hala yapımına devam edildiğini ama sensöden istenilen performansı almadıkları için sunuma uygun olmadığını düşünüyorlarmış. Eh, tümüyle çöpe atılmaması da güzel bir şey.





OYUNGEZERLERİN DÜNYA REHBERİ

Gün geldi, elde birikti paranız. Konsollar alındı, her ihtiyaç tamam.

E şimdi de gezmek lazım.

Ama Oyungezerler gidip İbiza'da şezlonkta yayılmazlar, en azından gezinin hemen başında. Dünyada gezilebilecek, görülebilecek çok fazla etkinlik varken, Oyungezer tercihini bu yönde kullanır dedik, sizler için ne var ne yok çıkarmaya koyulduk.

Burada gördükleriniz, resmen buz dağının görünen yüzü, ama miktar olarak az çok bölgelerini temsil ediyorlar. E3, Gamescom ya da GDC gibi en çok göz önünde olanları paylaşmasaydık, olmazdı tabi. Ama bunların yanında ilginç tatlar var. Askeri üste yapılan tek FRP etkinliği Ziggurat Con ya da 1991 yılından beri süregelen The Gathering gibi. Derginizi alın, uçak biletini de hallettiniz mi, tamamdır. Son olarak, aman pasaporta sahip çıkın. İyi gezmeler size!

The Gathering
Mart
Vikingskipet, NORVEÇ

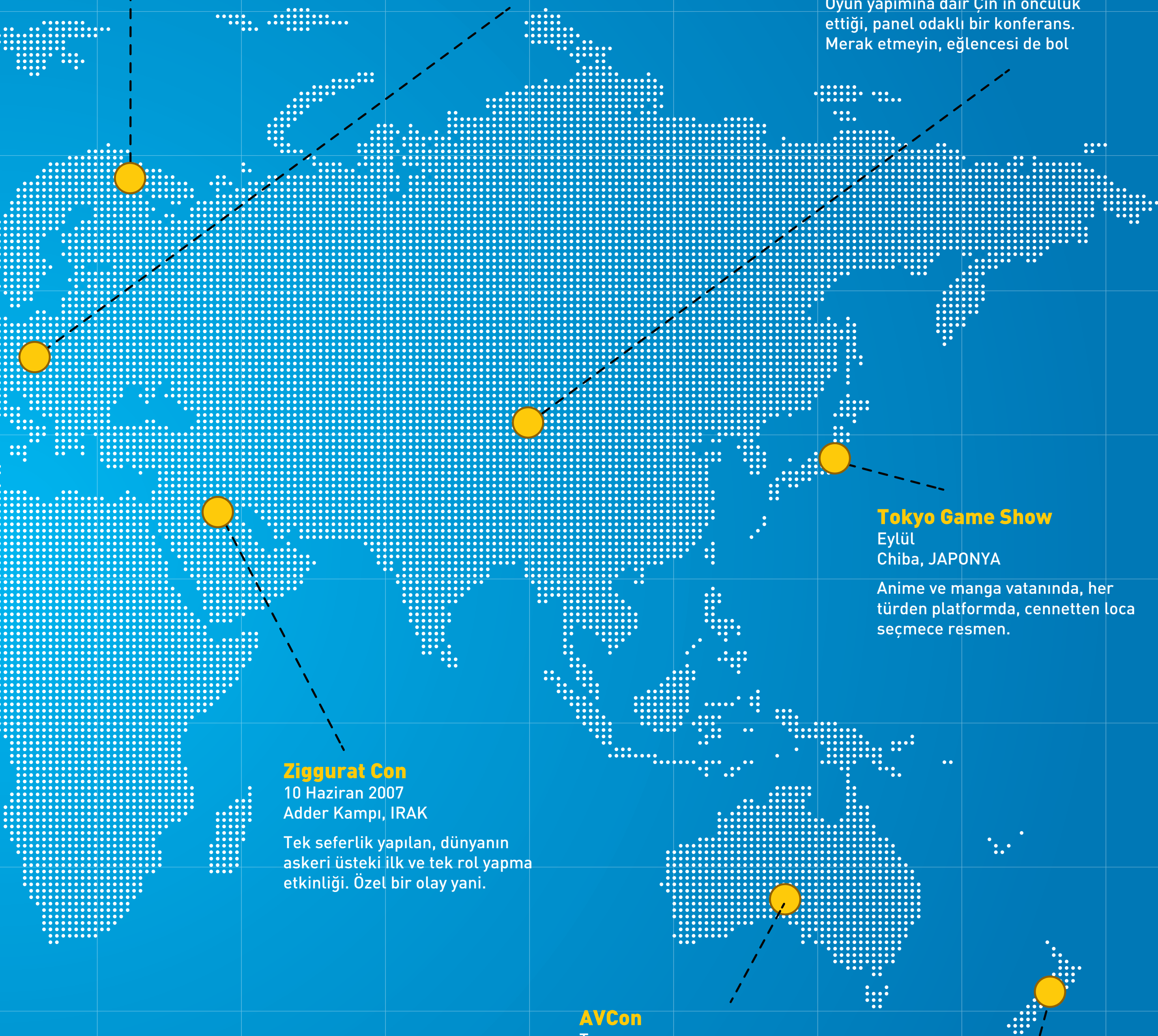
1991'den beri devam eden "Bilgisayarını al gel" usulü LAN parti. Üstelik Vikinglerle!

Gamescom
Ağustos
Köln, ALMANYA

Avrupa yetmez, dünyayı topla gel. E3 de neymiş?!

ChinaJoy
Temmuz
Şangay, ÇİN

Oyun yapımına dair Çin'in öncülük ettiği, panel odaklı bir konferans. Merak etmeyin, eğlencesi de bol



Tokyo Game Show
Eylül
Chiba, JAPONYA

Anime ve manga vatanında, her türden platformda, cennetten loca seçmece resmen.

Ziggurat Con
10 Haziran 2007
Adder Kampı, IRAK

Tek seferlik yapılan, dünyanın askeri üsteki ilk ve tek rol yapma etkinliği. Özel bir olay yani.

AVCon
Temmuz
Adelaide, AVUSTRALYA

Kangurular gözetiminde anime ve oyunlarla dans.

Battlecry
Şubat
Auckland, YENİ ZELANDA

Kap zarlarını gel. Burada FRP ayrı bir güzel diyorlar.

GDC'DEN ÇIKAN PLATFORM SAVAŞ SONUÇLARI

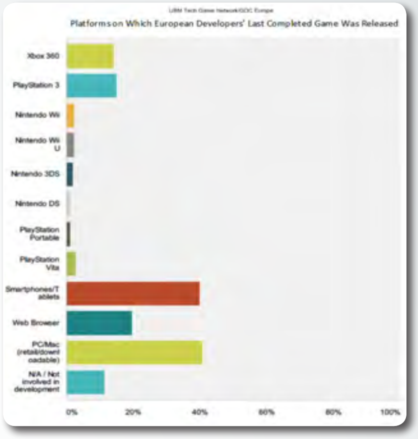
Ağustos ayında yapılacak GDC Avrupa'dan önce, yaklaşık 300 tane Avrupalı oyun yapımcısına bir anket yapılmış. Sonuçları da ilginç olmuş bizce.

Konsollar için bu kadar vodo vodo yapmamıza rağmen, Avrupalı yapımcılar tercihlerini PC, Mac ve mobilden yana kullanıyorlar.

%40'ı PC veya Mac'e yakın zamanda bir oyun çıkartmış
%39'u mobil platforma yakın zamanda bir oyun çıkartmış
%49'u şu anda PC oyunu hazırlıyor
%59 mobil oyunu hazırlıyor
%53 sıradaki oyunu PC için hazırlamak istiyor
%66 sıradaki oyunu mobil için hazırlamak istiyor

Şimdi diyebilirsiniz 'Yea bazıları %50'nin altında, nasıl fazla oluyor bu' diye. Kıyaslama konsol genellemesinde değil, tek tek her bir konsolun adı ile yapılmış durumda. Yani platformlar PS3, Xbox 360, Nintendo Wii, Wii U, 3DS, DS, PSP, PS Vita diye uzayıp gidiyor. Hatta web tarayıcıları bile dahil. Böyle düşününce, çoğunluk olarak addedilmesi doğal.

Her ne kadar Hollywood tarzı Amerikan oyunları ile çok haşır neşir olsak da, Avrupa düşünülünce sektör biraz daha mobil ve PC'de atıyor. Bu da kulağımıza küpe olsun.



TEMATİK SİTELER GEL BİZE GEL BİZE

Artık oyunların promosyonunda yeni bir çağa girdik diyebiliriz. Bir oyunun temasına oygun, inandırıcılığını arttıran web siteleri yapmak eskiden ufak, gizli şeyler olsa da artık ana reklam kampanyalarından birisi halina geldi. Peki bu ay neler mi gördük?

İşe Ubisoft ile başlayalım. Hem *Watch_Dogs*, hem de *Assassin's Creed IV: Black Flag* için birer site yayınladılar. *Watch_Dogs* için olan We Are Data, 3 büyük şehirde sistemlerin birbirine nasıl bağlı olduğunu gösterirken, Defy History sitesi de oylama ile sizin suratınızı oyundaki dev bir tabloya aktaracak.

Bunların yanında, ne yazık ki *Saints Row IV* için hazırlanan ABD Başkanlık web sitesi biraz cılız kalıyor. Ama yine de, tematik bir site olarak karşımızda. Biz, buna alışın diyoruz. Çok kapsamlı ya da diğerlerine göre sıradan, yakında oyunların reklamı sadece çıkışta değil, çıktıktan sonra bile bu şekilde sürdürülecek gibi geliyor bize.





OGZ CASTİNG AJANSI



Gelen kutuları yetmiyor artık. Derginin en çok sevilen herhalde burası. Bu ayki seçmelerimizden ilki, burun kardeşliği ünvanını alıyor. Hazır *GTA V* için kıpırdanırken biz, Nico Bellic kendisini beyazperdeye aktaracak kişiyi buldu. Luke Evans ile 'burun kardeşliği' kuran okuyucumuz Özgür Gökmen oluyor. Yolladıklarından bunu seçtik Özgür. Hepsi için teşekkürler. İkinci olarak, filmlere kayıyoruz. Semih Etiğ, *Breaking Bad*'i izlerken ilginç bir benzerlik keşfetmiş. Jonathan Banks'i *The Hobbit*'in iri orku Azog'a benzetmiş, gayet de hakkını vermiş.

Bu arada bir not, OGZ Casting Ajansı'nı bu aydan itibaren kapatıyoruz. Ama sanmayın ki sizi rahat bırakıyoruz. Bizimle görüşmek için yeni yeni nedenler sunacağız size. Dinlenmek yok.



Luke Evans - Nico Bellic



Jonathan Banks - Azog

ELDER SCROLLS EVRENİNE TÜRK BAKIŞI

Oyunları popüler olarak bilinse de, geçmiş hikayeleri ya da tarihçesi konusunda sıkıntı yaşanan Elder Scrolls serisinin, artık gönüllü bir Türkçe içerik ekibi var. Bir grup genç kendi çabalarıyla kurduğu www.elderscrollsturk.com sitesi ile, bu dünyanın tarihçesine, karakterlerine ve de oyunlarına detaylı bir bakış atmanın peşindeler.

Ekipten Mert Sertel'in söylediklerine göre, asıl amaçları diğer dünyalar göre az bilinen bu serinin Türkiye'de bilgi anlamında kitlelere yayılmasını sağlamak. Bu nedenle de kendilerinin içerik sağladığı bir de Viki sayfaları var. Kuruluşu 23 Ağustos 2013 olduğu için, daha çok başlarda olmalarına rağmen gün geçtikçe yeni makaleler eklemeye çalışıyorlar. Ayrıca düsturları da şu şekilde: "***Bileni öğretmeye, bilmeyeni öğrenmeye davet ediyoruz.***" Eh, pek bahaneye yer bırakmamışlar görünüşe göre. Haydi girip bakın bakalım.





HA GAYRET, YAKINDA TUĞLA KUSACAĞIZ -SARP KÜRKCÜ

LEGO MARVEL SUPER HEROES



İlginç bir şey, ilk bakış yazısını artık konuya yaklaştığında midesi bulanan bir kişinin kaleme alması. Tam bir hayran olarak, 2005 yılında *Star Wars* temalı oyununu yalayıp yutmuş, tema olarak keyif aldığım için devamına da burnumu sokmuş bir kişi olarak artık kaşımı kaldırarak bakıyorum mevzuya.

BİR VARMIŞ BİR YOKMUŞ

Öncelikle hikayemizi aradan çıkartalım. Silver Surfer›ın sörf tahtasının LEGO tuğlalarına ayrılıp, bu milyonlarca tuğlanın Dünya›ya serpilmesi ile başlayan bir sürecimiz var. E tabi S.I.E.L.D.›ın kumandanı Nick Fury kahramanları topluyor, «Haydi» diyor, «bir el atın.» Biz de yaklaşık 150 karakterle bu konuya el atıyoruz, Sam Jackson›un talebi üzerine.

Ama anaokulundaki çocuk gibi zıp zıp zıplamak yerine, Galactus, Loki, buz devleri, Sandman, Rhino, Lizard gibi bir ton kötüye karış savaşıyoruz. Gerçi tamam, çoğunlukla zıp zıp zıplayacağız, tabi her karakterin özel güçlerini kullanmadığımız zamanlarda. Bu arada, Spider-Man üvey evlat değil. Hakları Sony'de kalmamış. Hayallerinizin *Avengers* filmi ile karşı karşıyasınız yani.

OYNAYALIM BAZI BAZI

150'den fazla karakter demek, hepsine ufak ufak zaman ayırmak demek, ama TT Games karakterlerin farklı hissetirmesi için elden geleni yapıyormuş. Spider-Man ağ ile gezinirken Hulk normalden iri bir figür olarak ağır parçaları fırlatabiliyor ama Bruce Banner olarak bilgisayarlardan anlıyor. Bu böyle sürüp gidiyor işte, ama lafta kolay gibi olsa da, bu çeşitliliği nasıl sağlayacaklarını merakla bekliyorum.

Görsel olarak önceki LEGO oyunlarına benzer bir performans beklesek de, *LEGO City Undercover* firmaya yaramış. Şu ana kadar gördüğümüz New York ve Asgard, geniş olmanın yanında etkileyici gözüküyor. Görsel olarak memnuniyet yüksek, aynı zamanda seslendirme de sıkı bir kadroyla geliyor.

E PEKİ BEKLEYELİM Mİ?

LEGO Marvel Super Heroes, güzel olsa da yeni değil. Eğer LEGO oyunları ile vakit geçirdiyseniz, sıkıcı bile kalabilir. İşte bu nedenle bir çözümüm var benim. Size 3 adet madde veriyorum. Ona göre karar verin siz. Maddeler için sizi sayfanın içindeki kutuya alır, salına salına SDCC'den çıkan Ultron hakkında bilgi tazelemeye giderim ben de.

ŞCR / TT Games

Geçmişleri güçlü olsa da, en çok 2005 yılından itibaren kendilerini adadıkları LEGO pyunları ile tanınan İngiltere merkezli firmadır. 2007'den beridir Warner Bros. altında bulunmaktalar.

Disney / Pixar Oyunları:
Toy Story serisi, Bug's Life, Finding Nemo gibi filmlerin oyunlarını yaptıkları hüzünlü bir dönemleri vardır. Genelde ortalama notlar alan bu oyunlar, promosyon tadındaydı hep zaten.

Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex (2001)
Biraz biraz bu zincirin yıkıldığı, ciddi bir oyun serisine adım attıkları zamanlar. Önceki oyunlara benzer, biraz korkak bir tutum sergiledikleri için eleştirilmişlerdir.

LEGO oyunları (2005 sonrası)
2005 yılında Star Wars ile çıktıkları yolda daha sırtları yere gelmedi. DC, Harry Potter, Indiana Jones, ne ararsanız var yelpazelerinde. Aynı oynanış yapısını, esprili ve eğlence merkezli sundukları bu oyunlar, kolay kolay duracak gibi gözükmüyor.



BU OYUN BANA GÖRE Mİ Kİ?

Yazıda belirttiğim üzere, üç madde veriyorum size. İki veya üstü size uyuyorsa, incelememizi bekleyin derim. Eğer tek ya da sıfır maddede kalıyorsanız, zorlamayalım en iyisi biz.

1) Co-Op oyun oynamayı seviyorum ve çevrende buna uygun insanlar var.
2) Marvel evrenine ölüp bitiyorum, kıpır kıpırım.
3) TT Games'in LEGO oyunları, oynanış olarak benim için resmen bir içim su.

Oylayın, jürilik yapın, sonra da dışarının tadını çıkartın. Havalar güzeldi son bıraktığımda.

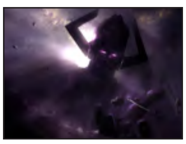
Kimyamız tutuyor mu?


Ayağa batma derdi olmayan LEGO'lar

+


Havalı Tony Stark'ı mini figür olarak görebilmek

+


Bir de Galactus'a genel gareziniz varsa

=



KISACA

Tür: Aksiyon / Macera
Yayıncı: Warner Bros. Interactive Entertainment
Çıkış Tarihi: Ekim 2013
Platform: Wii ve PS2 dışında, hangisini isterdiniz?
Site: marvelsuperheroes.lego.com



ARTIK "BU SEFER" OL BE PES! -SİNAN AKKOL

PES 2014
PRO EVOLUTION SOCCER

Türkiye'de her köşe başı *PES* kafe olsa da, *Pro Evolution Soccer*'ın ligin lideri olduğu zamanlar geçen nesilde kaldı. *PES 6*'yla zirve yaptıktan sonra, yeni nesil motora geçişte *Pro Evolution Soccer*'ın fizik özelliklerinde çöküş yaşaması, aynı dönemde *FIFA*'nın büyük bir atak gerçekleştirerek her yönüyle yeni nesil bir oyun haline gelmesi, iki kişilik bu futbol liginde son 6 yıldır *PES*'i ikinciliğe mahkum etti.

Ama *Pro Evolution Soccer*'ın hakkını da vermek lazım: Her yıl inatla yenilikler deneyerek yarıştan kopmamayı başardı. Hem *FIFA*'yı, hem de *PES*'i deneyenler iyi bilir, ikisinin arasında bariz bir oynanış farkı vardır. *PES*'te top bir şekilde futbolcunun ayağına çekilir sanki. *FIFA*'da ise top ayaktan daha bağımsızdır. *PES* 6 ve öncesinde ise bu tam tersiydi ve bu yüzden *PES*'in oynanışı daha "doğru" geliyordu bize. Bunun neden değiştiğini bir türlü anlayamadım. 2008 yılında *PES*'in EXE'sinin derinliklerinde bir yerlerde bir "+" yerine yanlışlıkla "-" mi verilmişti ve unutulmuştu sanki.



Haliyle gönülsüzce gittim Londra'ya *PES 2014*'ü görmeye. Onca yol ve yorgunluğa değmeyeceğine inanıyordum. Ancak, oyunu oynamak için başına oturduğumda tatlı bir sürprizle karşılaştım. *PES 2014*'teki bir ton yeni özelliğin yanında, çok basit, çok doğru bir kararla topun ayaktan bağımsızlığı en sonunda sağlanmış. Oyunu Konami'nin Londra'daki merkezinde denediğimiz 2 saat boyunca vardığımız ortak kanı, topun futbolcularla ve futbolcuların birbiriyle değmesi ve etkileşimindeki sorunların büyük ölçüde giderildiği yönünde oldu.

Tabi bu gelişmelerin arkasında aslında kökten bir takım değişikliği var. Konami Londra ofisinde çalışan yeni bir *PES* ekibi kurulmuş bu yıl. Bizimle toplantıya Japonya'dan tele konferansla katılan ekip lideri "*Avrupa futbolu ve ülkelerin futbol kültürü arasındaki farkı anlamak istiyoruz*" dedi. Türkiye liginde rüşvet olarak dağıtılmak üzere bolca *PES Point* vererek orijinalliği sağlayabilirler mesela :)

Oyunun E3'te gösterilen versiyonu olumsuz







yorumlar alınca, ondaki hataları gidererek yeni bir versiyon hazırlamışlar. E3 versiyonu %70, bize gösterilen versiyon ise %75 bitmiş durumdaymış. Şaşırtıcı ama Konami'nin göz bebeği FOX Engine'i kullanıyor oyun. Söylenene göre yüzlerin ve futbolcuların daha gerçekçi görünmeleri bir yana, yeni nesilde sahadaki her bir çimeni ayrı ayrı modelleyecek potansiyeli var bu motorun.

Tanıtım başlarken tonla yeni terim savruldu yüzümüze. Ama bence bunların hiçbirinin çok önemi yok. PES ile ilgili en önemli soru şu: Top artık doğru hareket ediyor mu? Ve çok uzun zamandır ilk kez bu soruya evet cevabını verebiliyorum. Topla etkileşim çok iyileşmiş. Artık top futbolcuya doğru gizemli bir güç tarafından çekilmiyor. Çok rastlantısal bir şekilde ayakta dolaşıyor. Buna "Trueball Tech" sistemi sayesinde futbolcuların birbiriyle etkileşiminin de gelişimi ekleyince *FIFA*'nın Impact Engine'i seviyesinde bir oynanışa ulaşıldığını söylemek mümkün.

Gerçi burada bir not düşmek lazım. FIFA ve diğer EA Sports oyunları, çantalarını sırtlayıp Impact Engine'den uzaklaşıyorlar. Yeni gelen Ignite Engine sayesinde FIFA nasıl değişiklikler geçirecek, dahası FOX Engine ya da PES teknolojilerinin gerisinde mi olacak, görmediğim için fikir belirtemiyorum.

Oynanış bir yana, benim PES'le ilgili şahsi iki isteğim daha vardı uzun zamandır: Birincisi gerçekleşmiş ve Kare'yle atılan aşırtma düzelmiş! Artık kaleciyle karşı karşıya kal-



PES'İN YENİ TERİMLERİ (Ama Fatih Terim değil)

THE CORE
Oyunun özü, ki o da FOX Engine aslında.

TRUEBALL TECH
Topun çok daha gerçekçi hareket etmesini sağlıyor. Futbolcunun topu yönlendirebileceği alan *PES 2013*'e göre 4 kat daha genişlemiş. Ayrıca futbolcunun ağırlık merkezi ve topun ayrı ayrı yönetilmesini sağlıyor.

M.A.S.S.
Bu cihazın sayesinde artık fiziksel kapışmaların sonuçları çok daha gerçekçi olacak. Bu haliyle *FIFA*'nın iki sen önce getirdiği Impact Engine'in özelliklerini PES'e kazandırmış M.A.S.S. ve oynadığımız süre boyunca yerdeki rakibe basarken birden 10 metre havaya uçan, topa takılıp rakibinin alt dudağa dalan futbolcular gibi Impact Engine'de sıkça gördüğümüz durumlara da rastlamadık.

COMBINATION PLAY
Takım oyunu sırasında kullanabileceğiniz yeni bir seçenek bu. Menüden 2'li 3'lü olarak futbolcularınızın atacağı deparları ve ne tür bir baskı yapacaklarını belirleyebiliyorsunuz.

HEART
Takım olarak ve bireysel olarak moral ve motivasyonunuzu ifade ediyor. Oyuncuların duygu seviyesi maçın gidişatına, deplasmanda veya kendi sahanızda olmanıza göre değişiyor. HEART sistemi tezahüratları ve hatta spikerlerin konuşmalarını bile etkiliyor. Gerçi John Champion yine ekipte olacaksa, mümkün olduğunca sessiz olmasını da sağlamasını umuyorum HEART sisteminin. Ne yapayım, dayanamıyorum adama :)
Futbolcuların motivasyonunu da ara ekranlardaki oklardan anlıyorsunuz (İyiden kötüye doğru turuncu, yeşil, mavi ve mor bu çizgiler).

PES ID
Futbolcuların bireysel özellikleri demek. Önceki oyunda 50'ye yakın futbolcunun kendine has karakterleri varken, PES 2014'te bu sayı ikiye katlanıyor. Sadece süper starlar değil, anahtar futbolcuların davranışları da gerçeğe uygun olacak.



Artık top, futbolcuya gizemli bir güç tarafından çekilmiyor. Rastlantısal şekilde ayakta dolaşıyor.

dığımda kendi elimin ayarına göre şahane aşırtma goller atabiliyorum! Bunu bozduklarından beri PES'le aram pek iyi değildi ne yalan söyleyeyim :)

İkinci problemimin adı ise John Champion. Ezelden beri PES'in spikerliğini yapan bu odun adamın artık gitmesi lazım. FIFA'nın spiker ve yorumcularından sonra, PES'i sesi kısıp oynama nedeni bu adam. Londra'da bize gösterilen versiyonda spiker yoktu, "John Champion'ı atıyorsunuz artık değil mi?" diye sordum, yanıt gelmedi :)

***PES*'in düzelebilecek ve düzelemeyecek sorunları var. Örneğin takım ve oyuncuların lisanslı isimlerle dahil edilebilmesi, düzelemeyeceklerden birisi. Ancak top kontrolü ve fiziki mücadelenin *FIFA* seviyesine ulaşmasına ramak kalmış. Ulaşıp ulaşmadığını oyunun son versiyonu gösterecek. Ancak, bu sahadaki çimenler geçen seneye göre biraz daha yeşil. Yaşasın rekabet!**

ŞCR / PES Productions Londra

Yola ilk olarak Konami Tokyo ofisinde çıksa da, PES serisi şu anda Konami'nin altındaki PES Productions'a bağlı. Hatta PES 2014'ü yapan ekip, Londra'da kurulan yeni bir departman. Kurulumu 2012 yılında gerçekleşen bu ekip, aslında Pro Evolution Soccer serisinin daha yeni ve canlı hale getirilmesi için özel olarak kurulmuş durumda. Yani anlayacağınız, ekip deneyimi olarak başka oyunları yapmalarınını geçtik, Pro Evolution Soccer konusunda bile ilk çalışmaları PES 2014.

Ama geçmişe baktığımızda, Konami Tokyo ofisi 1996'dan 2004 yılına kadar seriyi taşımış, ardından da Konami'nin dünyadaki farklı ekiplerle ortaklık sayesinde seriyi devam ettirdiğini görüyoruz. Özellikle PES 2014'ten sonra, PES Productions Londra ekibinin kalıcı ve başarılı bir şekilde bu seriyi sürdürmesini umuyoruz. Bu kadar sorunu düzelttikten sonra, bizce yaparlar gibi.

TARİHİN TOZLU PES SAYFALARI

Sıkı antremanlardan kafasını kaldırmayan Pro Evolution Soccer, 2008'den beri eski krallığını yeniden ele geçirmeye çalışıyor. Metacritic'den aldığımız dünya not ortalamalarına göre, her geçen yıl biraz daha iyiye gitmeyi de başarıyor:

Oyun	Editör Not Ortalaması	Kullanıcı Not Ortalaması
PES 2013	**82**	**70**
PES 2012	**80**	**66**
PES 2011	**77**	**68**
PES 2010	**78**	**66**
PES 2009	**77**	**76**
PES 2008	**74**	**62**



Kimyamız tutuyor mu?



Ayağa yapışmayan toplar

+



Düzgün çalışan pas ve takip mekanikleri

+



Alışılmış teknolojinin suyunu sıkma isteği

= PES 2014

KISACA

Tür: Spor
Yayıncı: Konami
Çıkış Tarihi: 20 Eylül 2013
Platform: PC, PS3, Xbox 360, PSP
Site: pes.konami.com



KONAMI'Lİ BİR YİĞİT: MANORITO HOSODA

PES'in yapımcı ekibinden Hosoda-sensei'yi Londra'da yakalamışken bir röportaj yapmasak olmazdı. Merlin'in Kazanı'ndan Murat da benimle birlikteydi, aldık adamı ortaya, başladık şutlara.

SİNAN: Yeni Fox Engine'i ilk kez bir oyunda kullanıyorsunuz. *Metal Gear* temelli olarak yaratılan Fox Engine'i bir futbol oyununa uyarlamak zor oldu mu?
MANO: Aksiyon oyunu için yapılan bir motoru bir futbol oyununa uyarlamak gerçekten zor oldu. Tek bir karakterin olduğu *MGS* gibi bir oyundan sonra, hakemleri de sayarsak 25 kişinin göz önünde bulundurulması gereken PES gibi bir oyuna geçmek gerçekten zor. Bir tek Snake'e odaklanınca, tüm belleği onun hareketlerini geliştirmeye adayabilirsiniz. Ayrıca Snake'in rakiplerinin düşüncelerinin hareketlerine yansımasını oyun konjektürüne göre belirleyebilirsiniz, ancak *PES*'te 22 futbolcunun da davranışları birbirine bağlı olarak ve gerçek dünyada gördüğümüz davranışlara uygun olmalı. Bu da çok ciddi bir yapay zeka programlama farklılığı anlamına geliyor.

SİNAN: Birçok oyuncu PES'in PS2'den PS3'e geçerken özünde birçok şeyi kaybettiğini düşünüyor. Özellikle top ve adam adama mücadelede çok şey kaybedildi. Bunu düzeltmek için neler yapıyorsunuz?
MANO: PS2'den PS3'e geçerken aynı motoru geliştirmek ve transfer etmek zorunda kaldık. Aynı motoru kullandığımız için istediğimiz pek çok şeyi yapamadık. Bu geçişteki en büyük pişmanlığımız, aynı motora mahkum olmaktı. Ama hatalarımızdan ders aldık. PES'in önceki nesilde süper eğlenceli yapan şeyleri yeni motorla sağlayabiliyoruz.

SİNAN: Lisanslama işlemleri devam ediyor mu? Türkiye Futbol Federasyonu'nun geçen sene aldığı kararla hem FIFA, hem de PES takımlarla topluca değil, tek tek anlaşmak zorunda bırakıldı, bu da bu oyunlara birçok Türk takımının girememesine sebep oldu. PES 2014'teki Türk takımlarının durumu ne olacak?
MANO: Tek tek takımları lisanslamamız çok zor. Tabii ki her ligin en önemli takımları bunun dışında. PES oyuncularından gelen geri dönüşlere bağlı olarak en çok istek alan takımları lisanslama yoluna gidiyoruz her zaman.

SİNAN: PS4 ve PS3 için iki farklı PES versiyonu mu olacak?
MANO: PS4 için bu yıl PES çıkartmayacağız.

MURAT: Neden PS4'e çıkartmıyorsunuz ki?
MANO: Ooo, güzel soru!

MURAT: Peki cevabı?
MANO: Oyunun kalitesini sağlamak için iki seçeneğimiz vardı: Ya yeni motorla PS3 için yapacaktık, ya da eski motorla PS4 için yapacaktık. İkisini birden yapamayacaktık, biz ilkini seçtik.
JON: Fanlarımızı da düşünmek zorundayız. Kesin olan bir şey var ki, PES fanlarının hepsi hala PS3'te olduğu için, seçimimiz PS3 ve yeni motordan yana oldu.

SİNAN: Az önce gösterdiğiniz videoda insanların Tweet'leri vardı oyunla ilgili. Bu acaba PES 2014'le gelecek yeni sosyal özelliklerin habercisi mi? Online'da ne gibi yenilikler olacak?
MANO: PES'in online tarafında önemli bir sıkıntı vardı: Hile yapanlar. Bu yıl hile sorununu çözmeye odaklandık. Eski motorla bunu yapamıyorduk. Sosyal olarak MyPES Facebook uygulamasını daha fazla özellikle geliştiriyoruz.

SİNAN: Master League devam edecek mi?
MANO: Elbette.

SİNAN: Önceki PES oyunlarında iki Türk takımı karşılaştığında dahi tribünler "Türkiye! Türkiye!" diye bağırırdı. Bu sorun yeni oyunda çözülecek mi?
MANO: Her takımın kendi tezahüratları olacak. Elbette bunun bir sınırı var, telif hakları nedeniyle. Bu nedenle editör seçeneklerini bu kez bayağı geniş tuttuk.

SİNAN: Yani oyuna girip kendi ses dosyalarımızı da ekleyebileceğiz.
MANO: Oyuna birçok açıdan müdahale edebileceksiniz, evet.

SİNAN: Fox motorunun yeni nesildeki performansı gerçekten etkileyici. Yeni nesile geçtiğinizde Fox Engine'den ne gibi üstün özellikler bekleyebiliriz?
MANO: Her futbolcunun kendine ait animasyonları olabilir. Bu tür bir kişiselleştirmeyi hemen her özelliğinde yapabiliriz. Bir futbolcu diğerini çekip ittiğinde formasının aldığı deformasyonu yansıtabiliriz. Bu tür detaylar yeni nesille mümkün olacak.

MURAT: Son bir soru, çoğu insan Ronaldo veya Messi'yi sever. PES'teki en sevdiğiniz futbolcu hangisi?
MANO: Puyol!

SİNAN: Niye?
MANO: Saçları yüzünden :)





BÜRO DEYİNCE MASA BAŞI İŞ SANMIŞTIM -ÖMER AKDAĞ

THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED

Şu kalbimi kırıyor ki *GTA 5*, *Assassin's Creed 4* gibi hit oyunların yanında *The Bureau* gibi muazzam çıkma ihtimali gayet yüksek bir yapımın adı pek fazla anılmıyor. Hâlbuki oynama şansı buldum ve şunu gördüm ki *The Bureau* strateji ve aksiyonu çok iyi birleştirmiş. Herhalde tek sorunu farklı olması. *Mad Men* izleyenlerin oldukça aşina olduğu 60'lar Amerika'sı atmosferini ve dünya dışı tehdit temalarını bir araya getiren kaç oyun oynadınız ki?

BAZI UZAYLILAR BEATLES SEVER

The Bureau, en son geçtiğimiz yıl gelip de strateji severlerin aklını başından alan *XCOM: Enemy Unknown*'da dâhil olduğumuz XCOM organizasyonunun kuruluş dönemini anlatıyor. Henüz oyunun ilk birkaç saatini denediğim için çok net konuşmam mümkün değil ama hikâye özellikle *Enemy Unknown*'a kıyasla çok daha ön planda ve yazım konusunda da bayağı başarılı.

En çok büyülendiğim nokta ise atmosfer oldu. Soğuk Savaş dönemi Amerika'sının o boğucu havası kullanılan renk paletleriyle ve özel bir filtre ile gayet çekici bir şekilde verilmiş. XCOM'un uzaylı tasarımları bu atmosferin üzerinde son derece alakasız duruyor ama zaten olayın güzelliği de orada.

SHEPARD OUT, CARTER IN

The Bureau'nun oynanış şeklini *Mass Effect*'e benzetebiliriz. Ama önemli bir farkla. *Mass Effect*'te oyunu durdurup takımımızdakilerin özelliklerinden kullanmalarını istediğimizi seçiyorduk, seçmezsek de kendileri uygun gördükleri yerlerde kullanıyorlar, bir şekilde en verimli şekilde savaşmaya gayret ediyorlardı. *The Bureau*'da ise takımdakiler biz komut vermediğimiz zamanlarda nadiren hareket ediyor ve düşmanla çatışmaya girmek dışında özel bir şey yapmıyorlar. Yeteneklerini kullanmıyor, düşmanın etraftan sarma gibi eylemlere girmiyorlar. Yönetim neredeyse tamamen takım lideri olan Ajan Carter'da, yani bizde.

Bu tip bir oynanışta en önemli unsur yapay zekâdır ve *The Bureau* bu konuda kusursuz olmasa da genel olarak iyi iş çıkarıyor. Takımımızdakilerin komutlarımızı sorunsuz şekilde yerine getirdiklerini söyleyebilirim. Tek sıkıntıları arada sırada cengâverlik edip siperin arkasında ayakta ateş açmaları ki bu oyunda siperin dışında geçirdiğiniz 5 saniye büyük ihtimalle oyunun sonu demek oluyor. Düşman yapay zekâsı ise daha az parlak. Mesela bazen kendilerine bir avantaj sağlamayacak siper değişiklikleri yapmaya çalışıyorlar. Arada koşarken de bize av oluyorlar. Ama düşmanların hem bizden daha dayanıklı, hem de daha kalabalık olduğu düşünülünce çok da zeki olmaları iyi olmazdı (ya da üst zorluklarda öyledirler belki, henüz deneyemedim).

The Bureau hakkındaki en önemli endişem, hem aksiyon hem strateji olmaya çalışırken ikisinde de çuvallaması yönündeydi. Neyse ki yapımcıların aldığı "*space'e basınca açılan taktik ekranında oyunun durmaması, yalnızca yavaşlaması*" kararı bu konudaki sıkıntıyı neredeyse tamamen ortadan kaldırıyor. Oturup "*ne yapacağım şimdi*" diye düşünecek fazla vaktiniz olmuyor. En kısa sürede en verimli kararları vermeniz gerekiyor ki zaman zaman çok feci panik oluyorsunuz. Ama bunu iyi anlamda söylüyorum. 3 metrelik Muton sizi bir yerde sıkıştırdığında ve eliniz yavaş yavaş 'reload' butonuna doğru seyirttiğinde, o panikle bir şeyler yapıp işe yaradığını görmek ve ortamdan sağ kurtulmak nasıl güzel bir duygu anlatamam.

Yanınıza alabildiğiniz askerlerin sınıfları, seviye atlama sistemi, yan görevler, XCOM üssü ve tabii oyunda pek hoşnut olmadığım noktalar gibi anlatılacak çok şey var aslında ama oyun yakın gelecekte çıkıyor, o zaman konuşulur artık bunlar da. O zamana kadar oyunun yayınlanmış muhteşem live-action videolarını mutlaka izleyin derim.



Sen duvarın arkasında bekle, milleti uzaylıların üstüne yolla. Oldu mu böyle Carter?



"Araçtan ince toprağı öpmeye kalkan uzaylının ağzının olmadığı sonradan aklına geldi."

ŞCR / 2K Marin

2K Marin, 2K Games'in altında yer alan bugüne kadar Bioshock 2 dışında kendi yaptığı bir oyun olmamasına rağmen Bioshock ve Bioshock Infinite'e yoğun destek vermiş bir stüdyo.

BioShock 2
İlk Bioshock'un özellikle hikâye açısından biraz gölgesinde kalsa da, BioShock 2'nin yarattığı ahlaki ikilemler ve oynanış mekanikleri ilkinin ötesindeydi.

Kimyamız tutuyor mu?



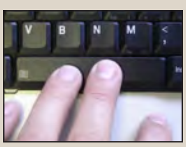
60'lar Amerika'sı

+



"Yok Edin Dünyayı!"

+



Bolca space tuşu

=



KISACA

Tür: Taktik-Aksiyon
Yayıncı: 2K Games
Çıkış Tarihi: 23 Ağustos 2013
Platform: PC, PS3, 360
Site: www.thebureau-game.com

GELİYOR GELİYOR!

grand theft auto V

GRAND THEFT AUTO V'in ilk oynanış videosu izlenirken ofiste derin bir sessizlik vardı. Sonra o sessizlik, bağırıp çağırmalara ve havada uçuşan teorilere dönüştü. Her kafadan bir sesin çıktığı ve artık kimsenin diğerini dinlemediği noktaya ulaştığımızda "*Tamam*" dedik, "*bu böyle olmayacak, yazarak konuşalım.*" Oturduk, sorular hazırladık, ofisteki herkesten cevapları istedik. O videoyu gördükten sonra geri saymak dışında yapılabilecek çok az şey vardı, bunun da onlardan biri olduğuna karar verdik ve bu sayfayı hazırladık... Ama yine de... 84,598 – 84,597 – 84,596 – 84,595....

1) Son çıkan oynanış videosunun neresinde aklın uçtu? Uçmadı diyorsan, nedenini alalım.

Herkes muhtemelen aynı cevabı verecek ama sonu: O jet geçti ya öyle, içim gitti be. **-YİĞİT**

Sualtı görüntüleri beni benden aldı diyebilirim. **–MELİS**

Karakterden karaktere geçiyor ya hani kuş bakışı. Orada şehrin büyüklüğüne vakıf olunca aklım gitti biraz açıkçası. **-TUĞBEK**

Gökdelene SWAT tadında yapılan giriş iyiydi. Ama genel olarak soğuğum. Grafikler...cık. **-ÖNDER**

Dağın tepesinden görünüş! Deli gibi uzağı detaylı görebilmek, açık dünada çok önemli bence. **–SARP**

Trevor'ın plastik eli tuvalete tekmeleye tekmeleye soktuğu sahnede anladım ki, Trevor benim adamım... Sahi, plastikti değil mi o el? **-SİNAN**

Sevdiğim ama çok bağlı olmadığım bir seri. O yüzden çok heyecanlı mıyım? Hayır. Ama şu bisiklet turu ve adamı binadan kaçırma sahnesi çok hoşuma gitti (Co-Op falan...keşke). **-ŞAHAP**

Yapılacak şeylerin çeşitliliğini görünce uçar gibi oldu ama sonra sakinleştim. Oyunun içinde nasıl duracakları önemli. Bir de düşmanlar azcık siper alsaymış keşke. **-ÖMER**

2) Bisiklet de var yoga da, tenis de var evcil hayvanlar da. Ana görev hariç, bu milyon tane aktiviteden en çok hangisi ilgini çekiyor?

Bisikletten inmem muhtemelen. Onun haricinde paraşütle atlamak ve jet kullanmak gibi hayallerimi gerçekleştirmeyi bekliyorum. **-YİĞİT**

Tabii ben bir kadın olarak yogada kaybolabilirim :) **–MELİS**

Güzel bir araba alıp şehrin dışına vurmak, günbatımına doğru sürmek elbette. GTA'da her zaman en sevdiğim şeydir, bu sefer de değişmeyecek bence. **-TUĞBEK**

Sahil, deniz, kum var. Daha ne? **-ÖNDER**

Bisikleti bolca denerim tahminen. Ardından helikopterle arazi gezileri gelir. **–SARP**

Golf... Avcılıktan sonra en antipatik bulduğum hobi golftür (Afrika'nın ihtiyaç duyduğu su ile sadece Amerika'daki golf sahalarını sulamaya harcanan miktarı bir araştırın). Ama GTA 5'in ortamında golf oynamak çekici geliyor nedense. **-SİNAN**

Şu sualtı olayı beni çok cezbetti. Dalıp dalıp PC karşısında nefesimi tutmak istiyorum. Paraşütle atlama da bir o kadar tatlı duruyor. **-ŞAHAP**

Seriye nihayet düzgün otomobil sürüşü geliyor gibi. Yarışlar, yarışlar... **-ÖMER**

Golf ve araba sürmek. Bu sefer trafik ve araç sürüşü gerçeğe yakın olacak. Güveniyorum. **-SELİM**

3) Üç karakter gördük, arayüzde dört parça var. Sence buradan bir sürpriz çıkar mı? Değilse de, en çok hangi karakter ilgini çekti?

Bu saatten sonra bir sürpriz olmaz gibi. Favorim Trevor! **-YİĞİT**

Benim ilgimi en çok Chop çekiyor. **–MELİS**

Üç karakterden en ilginç geleni Trevor. Daha önce böylesine çöp bir karakter hiç oynamadık. Dördüncü karakteri merak etmiyorum henüz, zamanı gelince öğreniriz. **-TUĞBEK**

Franklin iyidir, mahallemizin delikanlısı tadında birine benziyor. **-ÖNDER**

Dördüncü slot multplayer karakter için bence. Oyuna dahil etmemize izin verilebilir. Favorimse Michael. **-SARP**

Trevoooor! Tabii über şahane dördüncü karakteri gizliyorlarsa, CJ falan çıkarsa ona da hayır demem. Aa bak aklıma ne geldi, o gizli dördüncü karakter önceki GTA'lardaki karakterlerin misafir geldiği bir kısımmış bir de... CJ'den Niko'ya şöyle geniş bir portföy olsa ne güzel olur... **-SİNAN**

Şimdi ne desem bilemedim. 3-4 fark etmez zira karakterler çok ilgimi çekmedi. Ama ille bir şey demek lazım ise zenci akar. **-ŞAHAP**

4. slot ana görevlere dahil olmayan multi karakteri içindir bence. En çok sevdiğim abi ise Michael. Fragmanında Radio Gaga çalıyordu çünkü (Queen forever). **-ÖMER**

Bence sürpriz olmayacak. Kesinlikle Michael. Hep çulsuz psikopatlarla oynadık, biraz da zengin aile babası psikopatı denemek istiyorum. **-SELİM**

4) *GTA Online* için daha bilgiler açıklanmadı. O, jet miydi o?!? Komplo teorilerini, olasılıkları, çılgınlıkları alalım.

Evet evet, jet. Ben de onu diyorum. Rockstar hepimizden daha iyisini düşünüp yapmıştır bence. **-YİĞİT**

Bence en iyisi oyunun online'da gerçek zamanlı olarak ilerlemesi olabilir. Çok mu uçtum acaba? **–MELİS**

Ben bu sefer APB'deki gibi görev bazlı, hırsız polis oyunu görmeyi bekliyorum. Yani bir ekip görevi yapmaya çalışırken diğeri durdurmaya çalışıyor. **-TUĞBEK**

Jeti alırım gerisine bakmam. Ben evdeyken önümden öyle bir jet geçse herhalde ayarım kaçardı. **-ÖNDER**

Olası bir Co-Op ya da serbest bir grup insan için sunucu açabilmek. Tek dileğim bu. **-SARP**

Valla pek az insan itibar etse de, GTA 4'ün multiplayer'ı haddinden fazla çılgındı zaten... 10 kişi okul otobüsüne doluşup drive-by yapmalar, motorsikletle karşıdan gelen arabaya kafadan dalıp ön koltuğa oturmalar falan... Bunun üstüne ekleyecekleri şeyler GTA 4 multiplayer'ın keyfini, zevkini bozmasın yeter. **-SİNAN**

Bence kimse kimsenin oyuncu olduğunu anlamasın. Birbirimizi trolleyelim :) Şaka bir yana jet iyi güzel de bir taneyle kalmaz ki o abi. **-ŞAHAP**

Komplo teorim yok ama sıkılıp oyundan çıkmamak adına her şeyi yapmış gibi Rockstar. Çatışmadan sıkılırsan, arkadaşınla tenis oyna, ondan sıkılırsan beraber yoga yap felan. **-ÖMER**

GTA Online hakkında çok büyük hayallerim var ve yazsam biliyorum ki sığmayacak buraya. O yüzden cevap vermiyorum, veremiyorum bu soruya :) **-SELİM**

OYUNEZER!

HEŞTEG: FANTASTİĞİMEDOKUNMA!

Elimizdeki kavramların, birlikte büyüdüğümüzkült yapımların bir bir yok oluşuna şahit oluyoruz Oyungezerler. Bu ay, yine benim ellerime emanet edilen DARK'ın inceleme sayfasında da göreceksiniz bunu ki, zaten bu serzenişin kaynağı da oradan çıktı.

KARANLIĞIN ASALETİ ÇOCUK OYUNCAĞI OLURSA

Ben, Vampir mitosunun karanlık, kasvetli, Bram Stoker'a dayanan ayağı ile büyüyen birisiyim. Yaşım değil önemli olan, ben bunlara maruz kaldım büyürken. Uzun zaman yaşamanın bir canlıya neler vereceğini, onu nasıl değiştireceğini sorguladım. Tabi oradan yol kurt adamlara, başka gerçek üstü canlılara, büyücülere, elflere, yaşayan ölülere, bilimum canlıya kaydı. Ama hep o bilgeliği, hep o hayatta kalabilmek için gereken farkındalığı bildim. Sağda solda gezen, kafasına göre takılan yaratıkların avlandığını, yaşamdan bir şekilde silindiğini öğrendim hep. Bir anlamda bu bana insanlığı da daha akıllı gösteriyordu. Bunu doğru olarak bildim hep.

Ama sonra, çeşit çeşit popüler kültür ögesi türemeye başladı. Büyücülerimiz ergen olmaya, vampirlerimiz parlamaya, kurt adamlarımız afilli dövmeleri olan Minnesota'lı ayyaşlara dönmeye başladı. Yaş ortalamalarımız bir anda düştü, 18 yaşında kafamızı kaşıyarak okuduğumuz hikayeler 9 yaşındaki insanların oyuncağı haline geldi.

Buna dayandık, "gelip geçicidir" dedik. Biraz da öyle oldu, kimi sektörlerde devam etse de artık bir *Harry Potter*, bir *Twilight* yok karşımızda. Ama tutarlılığı da alıp götürdüler yanlarında. Artık öyküler, hikayeler kendi içlerinde birbirini tutmuyor. İlk kitapta "olmaz" denen şey, iki kitap sonra yıkılıveriyor. İlk filmde "katiyen" denilen şey, 2. filmde "eh hadi esnetiverelim"e geliyor. Oyunlarda da aynı mevzu var. İlerleyen sayfalarda göreceksiniz, bu ayın ödülü *DARK*'a gidiyor. "*Aslında ... olması lazım ama senin için ... de olur be gülüm*". Nasıl bir saçmalıktır bu böyle?

VUR, YARAT YARDIR SEN DE ARKADAŞ

Yeniliğe karşı değilim, destekliyorum hatta. Ama elde olanı bozup, çocuklar için özelliklerini kırpıp, kendi menfaatin için yakıp yıkacağına, gerçekten yaratıcı isen otur ve farklı bir kategori yarat. Git, "*Asari*" diye bir tür yarat, her türlü kadınsı temaları onda işle evreninde (*Mass Effect*). Bunun için kalkıp da var olan bir kültür ögesini rezil etme. Diğerleri büyü yaparken farklı bir şey yaptır adamına, bırak bir tek o yapabilsin. Adına da "kojuçiki" de. Koca galakside tek olsun. Animeler bunu yapınca bıdı bıdı etmiyoruz.

Böyle olduğu vakit, yeniliğe saygım vardır. Ya da al bir miti, vampirleri örneğin, bunu kalite ile işle. Eğer değişiklik yapıyorsan, bunu yay hikayene, bir sebep ver. Ben de öyküye bakınca "Yedim abi" diyebileyim. Zahmet et beni kandırmak için, çaba göster. Çünkü sadece paramı vermiyorum ben sana. Para bir şekilde telafi ediliyor. Asıl verdiğim şey "zaman". Sen bir eserle benim zamanımı tüketiyorsun. Zamanın geri dönüşü yok bu sistemde.

O nedenle kalkıp milyonlarca okuyucuna "*Eh, büyü işte*" diye cevap verme, vampirin atasını çorba yapıp "*bizde böyle*" deme, kurt adamın dönüşüm sıklığını değiştirip "*tuvaleti geldi, ondandır*" gibi açıklamalarda bulunma. Yiyorsa, kendi türünü, kendi karakterini yarat. Onunla çık karşımıza. Verdiğin zarar sadece o güne değil, uzun vadeye yayılıyor çünkü. Bugün sevdiğimiz şeyler bir bir ergen triplere, lise çağında kızlara sarkan ölümsüzlere, zevkine efelenen kurtlara, ucu sürekli köklü ailelere dayanan cahil çocuklara kayıyor. Yeter artık. O zamana kadar da, üstünde kafa patlatılmış, oturaklı, saygı gören fantastik ögelere dokunma.



Hani büyüde hem söz hem hareket? Tabii tabii.



Yap adını "Kubi'kubi perisi", bak ne güzel izliyor insanlar. O bile kurtarmaz, evet.



Desmond'dan çakma değilim gibi çek pampa.

AYIN EZENİ



SARP KÜRKCÜ

Bir öykü içindeki tutarlılığa aşırı derecede takmış olan Sarp, bu konuyu her türlü popüler kültür içeriğinde beklemektedir. Aynı mevzuda kuralcıdır, Nabza göre şerbet veren yapımcıdan, yazardan hiç hoşlanmaz. Tabii tekil ögelere karşı olan siniri, Oyungezer'in tümüne mal edilemez. Zaten o konulara da girmez konuşmalarda, suratı asılıverir hemen.



YAPIMCININ GÜNLÜĞÜ

Giray Özil
gozil@blizzard.com
twitter.com/girayozil

Eleştiride sap ve saman devri

Bir gün ortaya subjektif olan herhangi bir ürün koyacaksanız, yapıcı olmayan eleştiriye cevap vermeyin, hatta dikkate bile almayın.

"... zaten grafikler de rezalet."

Henüz 24 yaşındaydım, hayatımın son iki senesini o grafiklere harcamıştım. İlk defa başından itibaren parçası olduğum bir oyun görücüye çıkıyordu. Oyunun tanıtım filmini yayınladık. Tam o sırada Türkiye istikametinde okyanus üzerindeydim, uçaktan inene kadar içim içime sığmadı. İnince ilk fırsatta kilobayt başına 1 dolar ödemek pahasına internete girdim, yorumları okumak için. Ve ilk gördüğüm yorum buydu; "*zaten grafikler de rezalet*".

Hayatın film şeridi gibi göz önünden geçmesi kavramının demo sürümüyle tanıştım o an. İki sene boyunca grafiklerle ilgili aldığım bütün kararların hepsini bir anda düşündüm. Acaba tonemapping algoritması fazla mı agresifti? Yoksa HDR parametreleriyle son anda oynamak hata mıydı? Ortaya koyduğum emek o kadar büyüktü ki, isimsiz bir şahsiyetin internette yaptığı herhangi bir yorum anlamsız biçimde kendimden şüphe duymama yol açıyordu.

Oyun yapmak zor iş, malum. Ama hakkıyla yapmaya kalktığınızda her iş zordur zaten. Oyun yapımcısının asıl derdinin kaynağı, gençliğinin (yaşlı oyun yapımcısı az bulunur) en verimli yıllarını tek bir projeye bağlaması, neredeyse oyun çıkana kadar en yakın arkadaşlarına bile bundan bahsedememesi, kendini adeta çalıştığı oyuna adaması. Düşünsenize, örneğin *Diablo III*'ün başından sonuna kadar o oyunda çalışanlar vardı. Tam on sene. Oyun yapılmaya yeni başlandığı sıralarda çocuğu dünyaya gelen bir yapımcı, oyun çıktığında çocuğuyla beraber oyunu oynayabildi! Bu tarz yapım süreçleri yüzünden çalıştığınız oyuna çok büyük bir duygusal yatırımda bulunuyorsunuz. Haliyle bunun sonucundaki bir başarısızlığı ya da emeğinizi hiçe sayan bir yorumu kaldırmak herkesin harcı değil.

Bu ay meşhur bağımsız oyun Fez'in tasarımcısı Phil Fish, aldığı kötü tepkiler ve yorumlar yüzünden *Fez 2*'yi iptal ettiğini açıkladı. Belki takip etmişsinizdir, Fish, yetenekli ancak fikirlerini savunmayı çok seven, kolay polemiğe giren birisi. *Indie Game: The Movie*'yi izlediyseniz, aynı zamanda da ne kadar mükemmeliyetçi olduğunu görmüşsünüzdür. Böyle birisinin bağımsız oyun yapımcısı olması yükseklik korkusu olan birinin pilot olmasına eşdeğer. Veya kendi halkına saygısı olmayan birisinin başbakan olmasına...

Zaman geçtikçe gülüp geçmeyi öğreniyorsunuz, ben de öğrendim. Öğrenemeyenler Fish gibi pes ediyor zaten. Başka yolu yok. Fark ettim ki eleştirilere kulak vermek önemli, ama önce kimin eleştirisini ve yorumunu dinleyeceğinizi seçmek şart. Zira internet gürültü dolu. Geçenlerde umut vadeden Türk bağımsız oyun *Monochroma*'nın yapımcılarından Burak Tezateşer aldıkları eleştirilerden bahsediyordu, okurken gülsem mi ağlasam mı bilemedim. Mesela birisi oyunlarında Pamukkale'deki travertenleri kullanmadıkları için onları kınamış. *Monochroma* yapımcıları cevap vermemeyi seçmişler, doğrusu da bu elbette. Phil Fish olsa, bu kişiyi travertenlerin *Monochroma*'nın sanatsal temasıyla ve oyun mekanikleriyle uyumlu olmadığına ikna etmeye çalışırdı eminim.

Oyun olması şart değil, bir gün ortaya değeri subjektif olan herhangi bir ürün koyacak herkese naçizane tek tavsiyem, ne pahasına olursa olsun yapıcı olmayan eleştiriye cevap vermemek ve hatta dikkate almamak olur. Zira o yazının başında bahsettiğim "*grafikleri rezalet*" denen oyun aynı zamanda pek çok kişi tarafından grafikleri için övüldü, bu konuda ödül bile aldı. Herkesi mutlu etmeye çalıştığınızda aynı noktanın etrafında dönmeye başlıyorsunuz, ilerlemek zorlaşıyor. Ben kendi çalıştığım oyunda da bu problemi görüyorum maalesef.

Bu arada sözü geçmişken; *Monochroma*'yı gördünüz mü? Gördüyseniz (ve beğendiyseniz) Kickstarter'da desteklediniz mi? Tanıdıklarınıza bahsettiniz mi? Benim gördüğüm en orijinal Türk yapımlarından biri, Türk indie sektöründeki kıpırdanmalar çok heyecan verici.





BENİ BİLİRSİNİZ, beklentim olmayan oyunlar tarafından şaşırtılmak çok hoşuma gider. *Chaos Theory*'yi gördükten sonra Splinter Cell'le göbek bağım koptuğundan, *Blacklist*'e mesafeliydim. Amaaa Londra'da oyunu bizzat denediğim iki saatlik seanstan sonra fikrim değişti. Şunu söyleyebilirim: *Blacklist*, Splinter Cell serisinin en iyi oyunu olma yolunda dört nala ilerliyor. En sonda söylemem gereken şeyi bu yüzden en başta söyleyeceğim: *Splinter Cell Blacklist* bu yıl beklediğim oyunlar sıralamasında ilk üçe girdi.

Oyunla ilgili neler değişmiş? Önce kötü haberlerden başlayalım: Sam Fisher'ı ilk oyundan beri seslendiren Michael Ironside bu oyunda yer almadığından, Sam kendine has karakterinden bayağı bir şey kaybetmiş. Tipi de *Mass Effect*'in Shepard'ına benzemiş bence, böylece hem ses hem de görünüş olarak iyice karaktersizleşmiş. Halbuki Ironside'ın sesi bu oyunun nişanesiydi, *"Grim, give me an update!"* diyen o ses Sam Fisher'dı bizim için. Ironside artık iyice yaşlandığı için oyunda yer alamamış. Bu yüzden Splinter Cell hikâye çizgisinde en sonda yer alan *Blacklist*'te daha kır saçlı ama daha genç sesli bir Fisher'a alışmak zorunda kalıyoruz.

Oyuna başladığınızda Single Player, Multiplayer ve Coop görevler aynı harita üstünden seçiliyor ve kesintisiz olarak birbirinin içine entegre edilmiş durumda. Bu bütünlük oyunun geneline yayılmış durumda ve benim oldukça hoşuma gitti.

Her göreve çıkmadan önce üç farklı silah konfigürasyonu belirleyebiliyorsunuz. Önceki oyunlardan çok daha zengin menümüz: Gadgets, Googles, Op Suit, Standart ve Alternate Weapons olarak beş farklı seçilebilir cihazınız var. Googles altında bile inanılmaz çeşitlilik var: Normal gece görüşünün yanında alabileceğiniz Sonar Pulse gözlükleri ses dalgaları yayarak duvarların arkasını görmenizi sağlıyor mesela. Alışmaya başladığımız ön sipariş hediyeleri olarak verilen cihazlar da var; mesela Alpha Googles. Alpha Googles'ı açmak için bu yılın modası olan "oyunun yanına bir de mobil uygulama" akımının parçası olan Blacklist App'ını indirip oynamanız lazım.

Op Suit bölümündeyse kıyafetin en ince detayına kadar tüm ekipmanınız değişiyor. Mesela bazı eldivenler silahların geri tepmesini emebiliyor. Pantolonlar, botlar, sırtınızdaki ve gece görüş ışığının rengine kadar (bunu düşmanların nasıl göremediği dünyanın en büyük sırlarındandı) her şeyi değiştirebiliyorsunuz. Bu cihazların hepsi oyun içi parayla alınabiliyor, ancak "oyun dışı" gerçek parayla almak isteyeceğimiz kıyafet ve cihazlar da olacağına eminim (işte bunlar hep kapitalizm).

Alternate Weapons kategorisindeki fiyatlar korkunç mesela: FAMAS, SC400S, Vector, MP7 gibi silahların ve Special Weapon olarak geçen Crossbow'un fiyatı el yakıyor (oyunlarda ok ve yay). Beni üzen bir şey: En sevdiğim silahlardan olan, her şeyi yapabilen, Sam Fisher'ın imzası saydığım SC-20K MAWS'ı oyunda göremedim. *Splinter Cell Conviction*'da da bunun yerine SC3000 diye bir alet gelmişti zaten, ki dümdüz bir makinalı tüfekti kendisi. "*SC-20K'yı geri getir Ubisoft!*" diye hönkürdüm etkinlikte, artık birileri duymuştur sesimi.


Tüm görevlerinizi bu masadan seçiyorsunuz... Solda Grim'i görüyorsunuz.

Silah seçenekleri arasında Black Market diye bir bölüm var. Burada kapalı olan on kadar silah seçeneği vardı ama özel gösterimde kapalı olduğu için neler olduğunu göremedim. Haliyle yasak meyveler merakımı celbetti, oyun elime geçer geçmez burayı hemen kurcalamaya başlayacağım, belki SC-20 de burada bir yerdedir.

ARTIK BİR ÜSSÜMÜZ VAR

Genellikle kulağındaki Grim'in sesi hariç yalnız olmasına alıştığımız Sam'in oldukça kalabalık bir ekibi ve bir üssü var artık. Adı Paladin olan bu dev uçak sürekli hareket halinde ve dünyanın her yerindeki olaylara hızla müdahale edebilmelerini sağlıyor. Ekibin içinde Grimsdottir de var ve önceki oyunların aksine kızıl saçlarıyla tam bir afet-i azam haline gelmiş. Ekipteki diğer isimlerin bazıları yeni, bazılarını ise tanıyoruz: Sam'in Co-Op görevlerde yanında yer alan silah arkadaşı Briggs, karaborsayla iletişimi sağlayan eski dostumuz Andrey Kobin, teknik konularda uzman nerd'ümüz Charlie. Tüm bu karakterler uçağın çeşitli bölgelerinde yer alıyor, bunlarla konuşarak hikâyeyle ilgili yan detaylar öğrenebiliyor, hatta gizli 4E (Fourth Echelon) görevleri alabiliyorsunuz.

Uçağımız, evimiz, her şeyimiz Paladin'i dilediğiniz gibi geliştirebiliyoruz. Charlie's Workshop, Command & Control, Infirmary, Crew Quarters, Holding Cell ve Cargo Bay gibi bölümleri var Paladin'in ve bunları eklemek ve geliştirmek, hem görev arasında hem de görev sırasında yapabileceklerinizi geliştiriyor. Mesela, Holding Cell yaparsanız, Kobin'in bağlantıları size Black Market'tan silah sağlamaya başlıyorlar.

Yaptığınız her bölmenin de kendi içinde seviyeleri var, 7. seviye karaborsa silahları alabilmek için Holding Cell'in o düzeyde gelişmiş olması lazım. Yani siz Kobin'e para akıttıkça o da size daha gelişmiş silahlar sağlıyor gibi bir mantık kurulmuş, hoşuma gitti. Pilot kokpitine ekleyeceğiniz gelişmiş radarlar, görev sırasında daha fazla bilgi edinmenizi sağlıyor. Command & Control bölümünde yapacağınız geliştirmeler, bölümlerde gizli olan yerleri ve nesneleri bulmanızı sağlıyor. Infirmary'yi geliştirirseniz daha hızlı iyileşiyorsunuz. Crew Quarters kendi silah ve ekipmanlarınızı belirlemenizi sağlıyor. Cargo Bay ise savaştayken silahlarınızı geliştirmenizi sağlıyor falan... Kısacası Paladin *XCOM*'daki üssünüzün işlevselliği ile *Assassin's Creed*'in üssünüzde dolaşıp diğer karakterlerle konuşabilmenizi sağlayan yapısının güzel bir harmanı olmuş diyebiliriz.

GÖREVİN ÇAĞRISI

Üste dolaşıp herkesle konuştuktan, haritayı gözledikten ve Grim'i çaktırmadan süzdükten sonra, artık göreve çıkma zamanı geliyor. Özel gösterimdeki ilk bölüm Irak'ta geçiyor. İlk görevin hemen başında çok uzaktan, hatta yanılmıyorsam uçmakta olan Paladin'den sniper atışıyla yerdeki düşmanları temizleyerek Sam'e inecek temiz bir alan açmanız gerekiyor. Ancak bir düşman herhangi bir ölüyü görürse bölüm anında bitiyor - ki bu önemli bir sorun. Bu yüzden kısa sürede tüm düşmanların rotalarını öğrenip birbirini göremeyecekleri yerlerde indirmeniz gerekiyor. Düşman rotalarını, kimin kimin arkasında kaldığını gözeterek birkaç denemeden sonra burayı geçiyorum.

Burayı tepeden temizledikten sonra kontrol Sam'e geçiyor. Bu görevde fark edilmememiz gerekiyor, fark edilirsek anında Game Over ekranını suratımıza yiyoruz. Burası standart bir gariban köy ve etrafta silahlı adamlar cirit atıyor. Tam bu noktada hâlâ Splinter Cell'e son yıllarda oluşan mesafemi korumaktaydım, ama

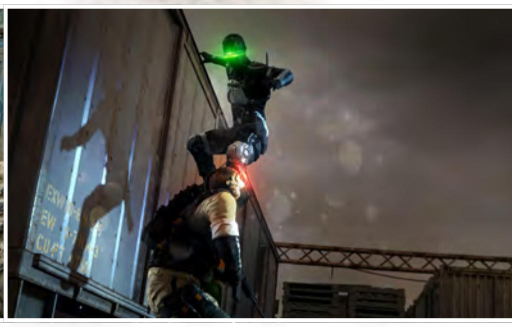
BLACKLIST NEDİR?

Oyunun hikâyesi çok güzel: Conviction'daki olaylardan sonra Third Echelon kapatılır ve farklı istihbarat teşkilatlarının en iyi adamlarından oluşan yeni bir birim oluşturulur: Fourth Echelon (isim pik yiriticiymiş). Bu birimin başına da yıllardır ter döken, ihanete uğrayan, sevdiklerini kaybeden Sam Fisher bileğinin hakkıyla getirilir.

Bu sırada kendilerine "Mühendisler" diyen 12 kişilik bir terörist grup, ABD'ye yönelik ve şiddeti giderek artan saldırılar düzenlemeye başlar. Nerelere ve kimlere saldıracakları bir listede yazılıdır: The Blacklist. Haliyle bir sonraki saldırı gerçekleşmeden bu listeyi veya parçalarını ele geçirmek ilk hedefimizdir.







BOŞ BİR SANİYENİZ OLMAYACAK

Blacklist'teki silah arkadaşınız Briggs'e gelip konuştuğunuzda hem ekstra görevler alabiliyorsunuz, hem de tek ve çift kişilik oynanışlardaki başarılarınızın çetelesini tutuyor. Ghost, Panther ve Assault oynanış şekillerindeki başarınız, Dead Drop adlı gizli kutuları bulup bulamadığınız, Değerli Hedefleri canlı ele geçirip geçiremediğiniz, Blacklist hedeflerinin yer aldığı dizüstü bilgisayarlar gibi ekstra görevleri ne kadar başardığınız buradan görülebiliyor. Ayrıca DLC Completion diye bir sekme de vardı ki, bu da oyunun DLC'lerinin şimdiden planlandığını gösterir. (Şaşırdık mı?)

BLACKLIST, SERİNİN EN İYİ OYUNU OLMA YOLUNDA DÖRT NALA İLERLİYOR.



KOBİN BURADA NE ARIYOR?

Conviction'daki düşmanımız ve aynı zamanda en büyük bilgi kaynağımız Andrey Kobin, Blacklist'te de yanımızda. Third Echelon casusu ve iki taraflı oynayan bir kişilik olan Kobin, tutuklu olarak geldiği Paladin'de Sam ve ekibine bilgi ve karaborsa silah yardımı yaparak özgürlüğünü kısmi olarak kazanıyor. Ama bu kadar yanar döner bir kişiliği olan Kobin'den en az bir madik bekliyorum ben oyunda.



En büyük Blacklist saldırılarından birisi, bir doğalgaz rafinerisine yapılıyor.

SIKINTI VAR!

Oyunda çevresel detaylar çok fazla, ancak benim oynadığım Xbox 360'taki dokular çok düşük çözünürlüklüydü. Baktım olacak gibi değil, sormak için yapımcıyı çağırdım, "Bu konsolda bir sıkıntı var" dedi. Hakikaten de, yanımdaki Xbox 360'taki doku detayıyla benimki arasında dağlar kadar fark vardı. Debug denilen bu konsol versiyonlarında bu tür hatalar olabiliyor, oyunun son versiyonunun çok daha stabil olacağına eminim.



Bu arkadaşlar hiç BioShock oynamadıklarından, suya atılan elektrik tuzağıyla şoka uğruyorlar.

Blacklist'in beni yakalaması görev başladıktan sonra sadece on dakika aldı. "*Immh grafikler niye kötü" (Bkz. Sıkıntı Var kutucuğu), oynanış nasılmış?*" falan derken birden kafamda bir şey yerli yerine oturdu: *Blacklist*, *Chaos Theory*'nin gizlilik ve hareket zenginliğiyle *Conviction*'ın tempolu aksiyonunu bir potada eritmeyi başarmıştı! Dilerseniz tek tek düşmanlarınızı avlayarak, cesetleri gizleyerek ilerlediğiniz, dilerseniz de aynı anda iki üç kişiyi işaretleyip hızlı headshot'larla indirdiğiniz (mark & execute) bir oynanış Blacklist'te mümkün olmuş. Ve biliyor musunuz, bence mükemmel de olmuş!

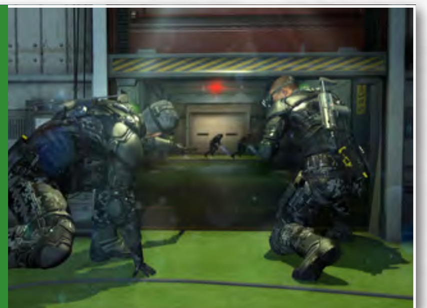
Bunun üstünde biraz daha durmak istiyorum: Bence serinin en iyi oyunu üçüncü bölüm olan *Chaos Theory*'dir, hem teknik hem oynanış anlamında, ama *Blacklist* ondan bile daha iyi olmuş. Birincisi, oyun inanılmaz stresli, görüldüğünüz anda beş saniyeden fazla hayatta kalamıyorsunuz. İkincisi, oyun içinde olan yeniliklerin hepsi çok iyi uyarlanmış. İsterseniz gizli saklı oynayabiliyorsunuz, isterseniz herkesi öldürerek oynayabiliyorsunuz. Bunun haricinde attığınız her mermiyi, düşmana saplanan her çekirdeği hissediyorsunuz. Düşman yapay zekası çok doğru davranıyor. Rakipler doğru zamanda kaçıyor, doğru zamanlarda kovalıyor ve en önemlisi her zaman aynı şekilde davranmayarak sizi şaşırtıyorlar. Oyunu oynamak için iki saat kadar bir zamanımız oldu ama bu kısıtlı zamanda gördüklerimin beni çok heyecanlandırdığını söyleyebilirim.

Sam dilediği her yere tırmanabiliyor, bu da taktiklerinizi çok çeşitlendiriyor. Görevinize direkt gitmek yerine etrafı araştırır ve gizli yerleri bulursanız, oyun bunu da ödüllendiriyor Exploration puanı vererek. Benim en sevdiğim şeydir bir oyunda en olmadık yerlere girmek. Eğer bu huyumu ödüllendiriyorsa, bir oyunla çok iyi anlaşırız :)

Neyse, oynanışa geri dönelim: Köyde bayağı bir öldükten sonra (oyun zor) düşman üssüne iyice sızmıştım. Burada Sam'in yeni oyuncaklarından üç pervaneli küçük helikopter ortaya çıktı. Bunu kullanarak düşmanları havadan işaretleyebilir, elektroşok verebilir veya ses çıkararak Sam'in yanına tuzağa çekebilirsiniz. Ben daha çok gözlem yapmak için kullandım, ancak hiç de görünmez değil bu alet ve eğer görülürse "bunu kullanan birinin olduğunu" da anlıyor düşmanlar. Zaten oyunda beni saran şeylerden birisi, düşmanların davranışlarındaki doğruluk oldu. Sizi aramaları bakımından biraz Batman serisine benzettim. "*Yürü, ben arkanı koruyorum!*" dediğinde, birlikte hareket eden iki düşmandan biri hakikaten geriye baka baka ilerliyor.

İnsanların gayet gerçekçi hareket etmelerini geçtim, oyunda başıma en büyük belayı bir köpek açtı. Ses çıkararak veya kendinizi gösterip saklanarak bu hayvanı atlatamıyorsunuz, üstelik kokunuzu da aldığından sürekli havlayarak tüm düşmanları başınıza topluyor. Oyunlarda hayvanlara eziyet edilmesini hiç mi hiç sevmememe rağmen, *Blacklist*'teki baş düşmanım bu saldırı köpüşleri olacak korkarım ki.





CO-OP DA GEL

Splinter Cell'in en iyi oyun modu kuşkusuz Co-Op'tur. Blacklist'te bu bir adım öteye taşınmış ve tek kişilik ve çift kişilik görevler iç içe yedirilmiş, ikinci askere ana senaryoda da görev vererek daha derin anlamlandırılmış. Oyunda yapabileceğiniz Co-Op görevlerinin bazılarında yekten takılarak da çıkabiliyorsunuz, ama bazılarını mutlaka bir arkadaşınızla birlikte oynamanız gerekiyor. Bunu online veya bölünmüş ekranda yapabilirsiniz.

Merlin'in Kazanı sitesinden Murat Oktay'la bu modu uzun uzun deneme şansımız oldu. Çok iyi korunan bir sahil üssüne sızmamız gerekiyordu. Bu bölümde defalarca öldük, çünkü birimizin görüldüğü anda oyunu kaybediyorduk. Bu bence oyunu biraz baltalıyor ama defalarca kaybetmemize rağmen sıkılmadık ve yılmadık, sürekli farklı taktikler deneyerek (Murat'ın cesetleri sırtlanıp denize atmak gibi bir hobisi olduğunu da öğrenerek :) özel gösterimi terk etmemize 1 dakika kala görevimizi başarıyla bitirdik. Bizim en az 1 saat harcadığımızı göz önüne alırsanız, bu Co-Op bölümlerinde çok zaman geçireceğimizi şimdiden söyleyebiliriz.

Kimyamız tutuyor mu?



Chaos Theory

+



Conviction

–



Michael Ironside

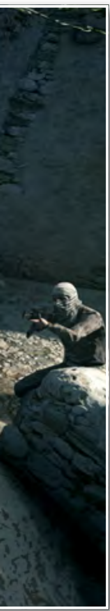
=



Blacklist

KISACA

Tür: Gizlilik / Aksiyon
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 23 Ağustos 2013
Platform: PS3, Xbox 360, PC, Wii U
Site: splintercell.ubi.com/blacklist/



GÖRÜLDÜĞÜNÜZ ANDA BEŞ SANİYEDEN FAZLA HAYATTA KALAMIYORSUNUZ. AMA İSTERSENİZ GİZLİ SAKLI, İSTERSENİZ HERKESİ ÖLDÜREREK İLERLİYORSUNUZ.



Sam'in sorgulama teknikleri Conviction'daki şiddetinden geri kalmıyor.



BÖLÜMÜN SONU

Bayağı doyurucu bir buçuk saatlik bir oynanış seansının sonunda, onlarca monitörün olduğu bir odaya paldır küldür daldık. Bilgisayarın başındaki adamı enseleyen Sam, çok acımasız bir şekilde sorgulamaya başladı. Acımasız derken, hakikaten acımasız, *Conviction*'daki lavaboyla adam dövme sahnesi kadar yani. Adam "*N'apıyorsun? Operasyonumu mahvettin, bunların arasına sızmak için altı* yıl harcadım ben!" deyince, bizimki sarsılır gibi oldu. İngiliz MI6 teşkilatından olduğunu söyleyen adam, bunu ispatlayacak gizli bir kod söyledi. Adamı duvara yaslayıp, portatif retina taramasına tabi tutan Sam, Grim'den adamın eski bir "handle" kullandığını öğrenince ikilemde kaldı: Acaba gerçekten bir operasyonu mu bozuyordu? Yoksa bu herif çift taraflı oynayan bir ajan mıydı? Bu tür ikilemlerin oyunda bolca olacağına inanıyorum. Lütfen olsun!

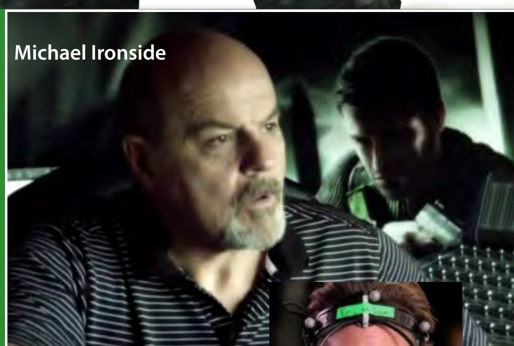
Yapımcılarına sordum; beni heyecandan heyecana sürükleyen oyunun hikâye modu, dümdüz oynayıp sadece ana göreve ilerlerseniz normal zorlukta 12 saat civarında sürüyor.

ŞCR / Ubisoft Toronto

Ünlü Fransız firma Ubisoft›un 2009›da kurulmuş olan ve Kanada'da bulunan stüdyosu, şu anda iki büyük proje üstünde çalışmakta. Ekibin başında da, *Assassin's Creed* oyunlarından tanıdığımız Jade Raymond var. Bu projelerden ilki *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* iken, diğeri de *Tom Clancy's Rainbow 6: Patriots*. Yani ekip, resmen Tom Clancy oyunlarını yapmak için kurulmuş gibi duruyor. Ayrıca bu oyunlarda, Ubisoft Montreal stüdyosundan da yardım alıyorlar, belirtmek gerekli.

Buna Co-Op görevlerini de eklerseniz 20 saate kadar çıkıyor bu süre. Çok güzel... Ve tabii multiplayer modunu unutmamak lazım.

Kısacası, Londra'ya gitmek için uyandığım sabah, oyunu iki saat görüp geri döneceğimi bilerek yatağımdan kalkmışken, ertesi sabah bu yılın en heyecanla beklediğim oyunları listesine bir ekleme yapmış olarak geri döndüm. Eski dostum Sam Fisher, aramıza yeniden hoş geldin. Sesin bir tuhaf olmuş ama, hoş geldin.



Michael Ironside



Eric Johnson

NEREDESİN REINER?

Sam Fisher'ın kişiliğinin %99'u onu seslendiren Michael Ironside'dı. Ancak, Blacklist'in tek ve büyük bir eksisi olarak, kendisinin karizmatik sesi yeni oyunda yer almıyor. Sam Fisher'ı Eric Johnson adında Kanadalı bir oyuncu seslendiriyor ve oynuyor.

Ancak bunun çok geçerli sebebi bir önceki cümlemde yatıyor: Dikkat ettiyseniz "seslendiriyor ve oynuyor" dedim. Blacklist seride ilk kez seslendirmeyle birlikte aksiyon sahnelerini oyuncunun bizzat canlandırması teknolojisini kullanıyor (Beyond ve Last of Us'ta olduğu gibi). Michael Ironside 60 yaşını devirdiği için bu aksiyon sahnelerinde yer alması maalesef mümkün olmamış.

Oyunun yapımcısı Max Beland "Ironside'ın sesinden vazgeçmek, kariyerimde verdiğim en zor karardı" diyor. "Ama en azından Michael ve Eric bir araya geldiler ve tanıştılar." Eric gece görüş dürbününü ustasından devraldı da diyebiliriz yani.




ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
Oyungezer



CALL OF DUTY GHOSTS

BİZ HER ZAMAN GÜÇLÜ OLAN TARAF OLMUŞTUK. AMA ARTIK ÖYLE DEĞİLİZ. SAHİP OLDUĞUMUZ TEK ŞEY BİRBİRİMİZİZ. BİZLER HAYALETLERİZ VE ÖLDÜRÜLEMEYECEK BİR ŞEY İÇİN SAVAŞIYORUZ. -M. İHSAN TATARİ

BANA EN SEVDİĞİNİZ İkinci Dünya Savaşı oyunlarından birkaç tanesini sayar mısınız desem aklınıza gelecek ilk isimlerden biri Call of Duty serisi olur şüphesiz. İlk kez bundan tam on yıl önce, yani 2003 yılında parmaklarımızın ucuna konuk olan yapım gerek oynanışı, gerek atmosferi, gerek sürpriz anları, gerekse savaşı sorgulatan yanlarıyla bizi bizden almıştı. Devam oyunu Call of Duty 2'nin de ondan aşağı kalır yanı yoktu hani; fakat seri asıl patlamayı bugün bile oyun sohbetlerimize konu olmayı başarabilen Modern Warfare ile yapmıştı. Efsanevi keskin nişancı görevi, oyun boyunca bize eşlik eden unutulmaz karakterleri, adrenalin yüklü bölümleri ve tabii ki de hafızalardan kolay kolay çıkmayacak sonuyla bambaşka bir tecrübe yaşatmıştı bizlere. Sonrası malum: fikir ayrılıkları, işten çıkarmalar ve her sene birbirinin kopyası olarak önümüze sunulan içi boş Call of Duty oyunları.

İşte yeni bir yıl ve yeni bir Call of Duty oyunu daha var karşımızda. Fakat görünüşe göre işler bu kez biraz farklı. Çünkü bizler yeni nesile adım atmaya hazırlanırken Infinity Ward çalışanları da CoD oyunlarında yeni bir sayfa açmayı arzuluyor. Ve o tertemiz sayfanın ilk satırındaki isim Call of Duty: Ghosts.

ALTERNATİF BİR HİKAYE ÖRGÜSÜ

Aksiyona dayalı değil, hikâye bazlı Call of Duty dönemine hoş geldiniz (Yoksa "tekrar" hoş geldiniz mi demeliyim?). Ghosts, daha önceki oyunlardan tamamen bağımsız bir evrende geçen, yepyeni bir olay örgüsüne sahip bir yapım. Yakın gelecekteyiz. 10 yıl önce çok büyük bir savaş yaşanmış ve dünya düzenleri kökünden değişmiş durumda. Amerika artık bir süper güç değil, hatta Amerika artık Amerikalıların bile değil. Bir Kinetik Bombardıman neticesinde ülkenin yarısından fazlası harap olmuş ve sahipsiz topraklara dönüşmüş durumda. Yenilmez addedilen Amerikan ordusunun yerinde yeller esiyor. Her yanı ağaçlar bürümüş, şehirlerden geriye çok az şey kalmış ve radyasyon etrafta kol geziyor.

Ama durum ümitsiz değil. Tüm bu kargaşa ve felaketlere rağmen hâlâ istilacı güçlere karşı özgürlük mücadelesi veren birileri mevcut. Kod adı "Hayaletler" (Ghosts) olan bu grup, Özel Kuvvetler'den geriye kalan askerlerin bir araya gelerek oluşturduğu bir saldırı timi. Hiç ses çıkarmadan ilerliyor, dikkatleri üzerlerine çekmeden hareket ediyor ve işlerini gizlice hallediyorlar. Silah kullanmakta ya da savaşmakta üzerlerine yok elbette, fakat artık son teknolojileri arkasına alan dünyanın en güçlü ordularından birinin mensubu değiller. Onlar artık azınlık, hayatta kalmak için savaşıyorlar ve bunun ilk kuralı gizlilikten geçiyor.

Parmaklarımızın ucundaki sessiz adamımızın ismi Hesh. O ve ağabeyi 10 yıl önceki felaket sırasında bu topraklarda hayat mücadelesi veriyorlardı, şimdiyse gerçek anlamda bir yaşam savaşının ortasındalar. İkisi de birer Ghosts üyesi ve birbirlerine son derece bağlılar. Alışılagelmişin aksine tek kişilik senaryo modu birbirinden tamamen ayrı iki grubun maceraları yerine tamamen bu gruba odaklanacak. Zaman zaman başka karakterlerin başından geçenlere de şahit olacağız elbette. Örneğin videolarını izlediğimi sualtı bölümü gibi. Ama genel olarak tüm hikâye Hesh ve ekibinin etrafında dönecek.

>>








Su altı bölümlerindeki balıklara bile yapay zekâ verilmiş. Böylece size ve çatışmalara çok gerçekçi tepkiler veriyorlar.

BLACK OPS YA DA MW4 DEĞİL, YEPYENİ KARAKTERLERE SAHİP, YEPYENİ BİR EVREN VAAT EDİYOR GHOSTS

>> Oyunun senaryosu Amerikalı yönetmen ve senarist Stephen Gaghan'ın (Trafik, Syriana) kaleminden çıkma. Kendisi uyuşturucu pazarı, kitle katliamı ve savaş gibi meseleleri enine boyuna irdeleyen ve irdeleten, yeri geldiğinde çuvaldızı kendi ülkesine de batırmaktan geri kalmayan biri. Aynı zamanda *hyperlink* adı verilen yeni çekim tekniğini kullanan sayılı kişilerden biri olarak gösteriliyor. Bu tekniğin esası birbirinden tamamen bağımsız görünen üç-dört karakterin başından geçenleri zamanda ileri-geri gidişlerle ve çeşitli mekânlar arasında geçiş yaparak anlatmaya, sonra da bunları çok başarılı bir şekilde birleştirmeye dayanıyor. Bu yöntemin Gaghan'a bir Oscar bir de Emmy kazandırdığını da belirtelim.

Gaghan duyguları aktarma konusunda da oldukça hünerli biri. Yapımın başlıca hedeflerinden biri de bu zaten, oyundaki karakterlere duygusal olarak bağlanmamız. Onlara değer vermemiz, başlarına bir şey gelecek diye korkmamız. İlk Modern Warfare'in sonunda (Tamam, tamam spoiler vermiyorum, vurmayın! Ah!) Captain Price ve arkadaşlarımız için hissettiklerimizi bir düşünün. Infinity Ward'un aynı havayı sağlamaya çalıştığı çok açık ve bana soracak olursanız bu çok yerinde bir karar.

Tıpkı önceki Call of Duty oyunlarında olduğu gibi Ghosts'ta da film tadında bir anlatım bizleri bekliyor olacak. Yapımcılar oyunu bir giriş ve dört ana sahneden oluşacak şekilde tasarlıyor. Felaketten önceki olayların anlatıldığı giriş, Amerika'nın malubiyetinden sonra yaşananları konu alan birinci bölüm, daha sonra da düşman arazisinde verilen savaşlar. Oyun boyunca hem iki kardeşin yaşadığı değişimlere hem de çevrelerindeki dünyanın geçirdiği değişime şahit olacak, Amerika'dan geriye kalan felaket sonrası topraklarla düşmanların modern şehirleri arasındaki keskin farklılıkları göreceğiz.

KİM BU FEDERATION?

Ghosts'taki düşmanlarımızın kim olacağı net bir şekilde açıklanmasa da oyun için yayınlanan tanıtım videolarını dikkatle izleyenler bu konuyla ilgili bazı küçük ama önemli ipuçları yakalayabilirler. Bunlardan ilki gece göğüne doğru yükselen ve üzerinde "Viva Caracas" yazan gösterişli bir gökdelen. Bildiğiniz üzere Caracas, Venezüella'nın başkenti. Bu da işleri daha da ilginç hâle getiriyor. Nedenini soracak olursanız son zamanlarda bu iki







ülkenin, yani Amerika ve Venezüella'nın arasındaki tansiyon özellikle Başkan Chavez'in ölümünün ardından bayağı gerilmiş durumda. Amerikalılar teröristlere yataklık yaptıkları için Venezüellalıları, onlar da Chevez'e suikast düzenledikleri için Amerikalıları suçluyor.

Ara videolarda Ghosts amblemini önce Venezüella'nın sonra da Brezilya'nın üstünde gördüğümüz sahneler var. Üçüncü bir ipucu ise üzerinde "Federasyon Günü. 15 Haziran." [Dia de la Federacion. El 15 de Junio] yazan bir afişle geliyor. "No-Man's Land" videosunu izlediyseniz rakiplerimizin telsiz konuşmalarının İspanyolca olduğunu da fark etmiş olabilirsiniz. Tüm bunları bir araya getirdiğimizde Güney Amerika ülkelerinin güçlerini birleştirerek bir Federasyon kurduğunu tahmin etmek çok da yanlış olmasa gerek.

Rusların, Çinlilerin ya da başka bir ülkenin bu olaylarda parmağı olup olmadığı ise henüz bir sır.

"Bu oyun Black Ops külliyatı üzerine kurulu değil, Modern Warfare 4 hiç değil. Bu yepyeni karakterlere sahip tamamen yeni bir evren." – Daniel Suarez, Activision

ATIL KURT!

Infinity Ward çalışanları her ne kadar dikkatlerimizi sürekli sualtı görevine, yeni grafik motoruna ve yaptıkları değişikliklere çekmeye çalışsa da hepimizin gözleri başka bir noktaya odaklanmış durumda. Yani köpeğe. Sevimli Alman kurdumuz Riley, duyurulduğu ilk günden itibaren herkesin ilgi odağı olmuş durumda. Sahici bir köpek olsaydı şu an mutluluktan dilini sarkıtıp kuyruğunu bir o yana bir bu yana neşeyle sallıyor olurdu herhâlde.

Riley, Irak'ta görev yapan gerçek donanma köpeklerinden modellenerek yapılmış. Hareketleri ve davranışları kadar kullandığı ekipmanlar ile komut alma şekilleri de gerçeğinin birebir aynısı. Özel bir çelik yelek giyen, kulaklarında da minik bir telsiz bulunan bu küçük canavarı sırtına takılı bir kamera vasıtasıyla kontrol edebiliyoruz. Normal bir insana göre daha küçük bir bedeni olduğundan hedefe fark ettirmeden, hızla ve sessizce yaklaşma konusunda daha becerikli. Ayrıca ileriye atılıp hasmının boğazını parçalamakta da üstüne yok.

Riley'nin yetenekleri bunlarla sınırlı değil elbette. Onu kontrol etmediğimiz zamanlarda tıpkı K-9 filmindeki Jerry Lee gibi havlayarak düşmanın ilgisini başka yöne çekebilecek, pencerelerden içeri dalıp rakiplerimizi korkutarak saklandıkları yerlerden çıkmaya zorlayabilecek, kasabaya dönüp envanterimizdeki fazla eşyaları satabilecek (şaka şaka) ve tehlikeyi önceden sezerek bize haber verebilecek. Kısacası önceki Call of Duty oyunlarında üzerimize köpek salan düşmanlarımızdan alacağımız intikam çok acı olacak.

Tüm bu anlattıklarımız tek kişilik senaryo için geçerli elbette. Köpeklerin multiplayer modunda yer alıp almayacağı henüz bilinmiyor.

BİRİ DEVRİMSEL YENİLİK Mİ DEDİ?

Infinity Ward çalışanları oyunlarındaki devrim niteliğindeki yenilikleri tanıtırken bir hayli heyecanlı. Siper aldığımızda durduğumuz yere göre köşelerden otomatik olarak eğilme, koşarken yerde kayma ve hatta kayarken ateş

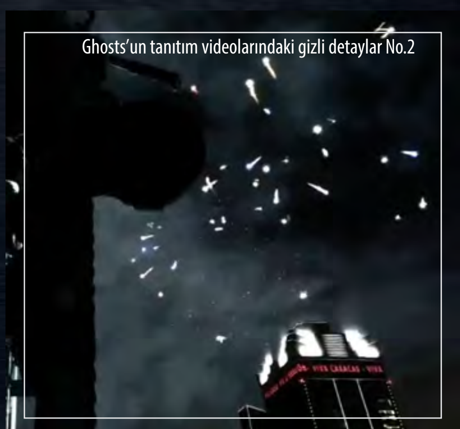
>>

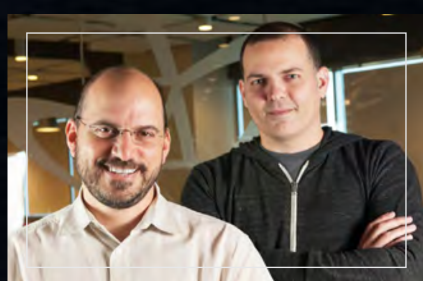
INFINITY WARD'UN MİRASI NEREDE?

Hatırlayacağınız üzere bundan birkaç yıl önce Infinity Ward'un başındaki iki isim, Vince Zampella ve Jason West, Activison tarafından kovulmuş ve Call Of Duty markasını istemeden de olsa öksüz bırakmışlardı. Bu haber oyun dünyasını derinden sarsmış, oyunun hayranlarını da oldukça üzmüştü. O günden bugüne dek eski ekipten tam 48 kişi ayrıldı ve Infinity Ward giderek kan kaybetmeye devam etti. Öyle ki Modern Warfare 3'ü bitirebilmek için Sledgehammer Games'den ciddi bir biçimde yardım almak zorunda kaldılar. Bugün ise firmanın başında ekibin en eski isimlerinden biri olan Mark Rubin var.

"Çok zor zamanlardı. Kalmak mı yoksa gitmek mi istediğimize karar vermeliydik," diyor Rubin bir röportajında. "Ama çoğumuz buraya bir Call Of Duty oyunu yapmak için gelmiştik ve bundan vazgeçmek çok zordu. Böylece kaldım. Gerçekten de çok yetenekli insanları kaybettiğimizi inkar etmenin bir anlamı yok, ama şu anda tekrar tam kapasitede çalışıyoruz. Hatta eskisine göre daha geniş bir kadromuz var. *Final Fantasy: Spirits Within* ve *Beowulf* filmlerini yapan CGI ekibiyle anlaştık. Pixar'ın *Toy Story*'yi yaparken kullandığı Sub-D teknolojisini aldık. Bunlar artık ekibimizin birer parçası ve eskisine nazaran çok daha iyi konumdayız."


Ghosts'un tanıtım videolarındaki gizli detaylar No.1


Ghosts'un tanıtım videolarındaki gizli detaylar No.2





Dünyanın çehresini değiştiren felaket her ne ise, etkileri hâlâ sürmekte. Bu sahnede karşıdaki bina yıkılarak uçuruma yuvarlanıyor.

>> edebilme gibi "yepyeni" oyun mekanikleri bizleri bekliyor. Tabii bir de yapay zekaya sahip balıklarımız var. Ama… Bir dakika yahu? Tüm bunlar kulağa (göze) çok mu tanıdık geliyor ne? Aslına bakarsanız öyle.

Kayma hareketini FarCry 3'ten, siper alma sisteminiyse Dishonored'tan hatırlar gibiyiz. Köpek ve oyun kelimeleri yan yana geldiğinde de aklımıza gelen ilk isim (Nintendogs değil tabii ki) Fable 2 ve 3 oluyor hâliyle (*Dogmeat* diyenlere buradan selam olsun). Yine de tüm bu elementlerin bir Call of Duty oyununda ilk defa kullanıldığını da inkar edecek değiliz.

Yine de yenilikler yok değil. Örneğin izlediğimizde hepimizi kendisine hayran bırakan sualtı görevinin bir benzeri – henüz – başka hiçbir oyunda yok. Ayrıca loading ekranları için ilginç bir dedikodu dolaşmakta ortalıkta. Söylentilere göre klasik bir bekleme ekranı yerine ekibimizin ondan geriye doğru saydığı (Titanfall?), helikopterden aşağı sarkıtıldığımız veya iplerden aşağı kayıp pencereleri kırarak içeri girdiğimiz dinamik ekranlar bizi bekliyor olabilir. Ama az önce de belirttiğim gibi bu bilgi henüz kesinleşmiş değil.

Call of Duty: Ghosts'un gelecekte geçiyor olduğu gerçeğine rağmen kullanabileceğimiz silahların hepsi bugünün teknolojisinin ürünleri, yani geçmişe ait modeller olacak. Bunun sebebi henüz açıklanmadı, fakat senaryoyla bağlantılı olduğunu tahmin etmek güç olmasa gerek. Teknolojinin gelişimi tamamen durmuş olabileceği gibi çok farklı şeyler de çıkabilir bunun altından. Bekleyip göreceğiz.

Spec Ops modu oyunda yer almayacak. Onun yerine farklı bir mod üzerinde çalışıyor yapımcılar. Keza zombi modu için de şimdilik kesin bir bilgi yok.

YENİ NESLİN GÜCÜ ADINA!

Yeni nesile geçişle birlikte firmalar da yeni grafik motorlarını yavaş yavaş su yüzüne çıkartmaya başladı. Bunlardan biri de Call of Duty 2'den, yani 2005'ten beri kullandıkları "IW Engine"i geride bırakma kararı alan Infinity Ward.

Şimdilik isimsiz olan yeni oyun motoru, Pixar tarafından geliştirilen SubD tekniğini kullanacak. SubD, animasyonlarda gördüğümüz o dehşet güzel detayları gerçeğe dönüştüren sistemin ta kendisi. Bu teknoloji sayesinde yakın plana geçtiğimiz anda piksel sayısı otomatik olarak artıyor, bunun neticesinde de o yüzeyin, kişinin, eşyanın vs kaplamasındaki detaylar inanılmaz bir artış gösteriyor. Örneğin köpeğimize yakından baktığımızda burnunun üzerindeki yara izlerini rahatlıkla görebileceğiz, ya da diğer askerlerin alınlarında biriken terleri, tırnaklarının arasındaki kirleri ve vücutlarındaki yara izleri gibi detayları seçebileceğiz. Duman efektlerinin de eskisine nazaran çok daha gerçekçi ve kullanışlı olacağının üzerine de sık sık basıyorlar.

Ses motorunda da değişikliklere gidilmiş. Yeni eklenen titreşim sistemi sayesinde iç mekânlarla dış mekânlar arasında duyduğumuz seslerin arasında bariz farklılıklar olacak. Örneğin dışarıda ateş ettiğimiz zaman duyduğumuz sesle bir binanın içindeyken işittiğimiz ses farklı olacak. Ayrıca küçük ve dar bir odada mı yoksa büyük ve geniş bir salonda mı olduğumuz da belirgin bir fark yaratacak. Sesle ilgili bir diğer büyük değişiklikse etrafımızdaki dünyanın oluşan seslere karşı tepki verecek olması. Mesela bir patlama gerçekleştiğinde kapılar sallanacak, camlar zangırdayacak ve tel örgüler titreyecek. Baş tasarımcı Mark Rubin'e göre bu eklenti oyunun özellikle multiplayer kısmını etkileyecek.

PEKİ YA MULTIPLAYER?

Oyunun çoklu oyuncu moduyla ilgili detaylar ne yazık ki hâlâ net değil. Firma yetkilileri açıklamalarını ağustos ayına saklıyor, fakat

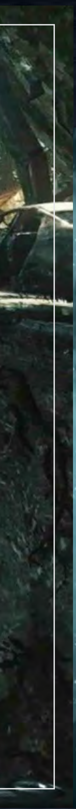
BİZ BU BOMBARDIMANLARA ALIŞKINIZ DOSTUM

Amerika'yı yerle bir eden (edecek olan, edecek olabilebilen) kinetik bombardıman, aslında biz oyuncuların oldukça yakından tanıdığı bir şey (evet, o da). "Gezegenin yörüngesine yerleştirilmiş bir uydu vasıtasıyla gerçekleştirilen saldırı çeşidi" diye özetleyebileceğimiz bu bombardıman daha önce pek çok oyun, film ve kitapta karşımıza çıkmıştı. Örneğin Mass Effect 2, Halo (Mac Cannon), Starship Troopers, Tom Clancy's Endwar (Rods from God), Shadowrun, Command & Conquer (Ion Cannon), Syndicate Wars (Satellite Rain) ve Battlefield 2142 (Orbital Strike) verebileceğimiz örneklerden sadece bir kaçı.



Le' Ion Cannon!

YENİ OYUN MOTORU, PIXAR TARAFINDAN GELİŞTİRİLEN SUBD TEKNİĞİNİ KULLANIYOR VE DETAYLAR ŞENLENİYOR





Su altı bölümleri bugüne kadar görülmemiş düzeyde iyi olacak. Su altında olmanın paniğini yaşatabilirse, unutulmaz bölümler çıkabilir.

KISACA
Tür: FPS
Yayıncı: Activision
Çıkış Tarihi: 5 Kasım
Platform: PC, PS3, 360, PS4, Xbox One
Site: www.callofduty.com

bu elimizin bomboş olduğu anlamına gelmiyor elbette.

Şu an için bildiklerimiz haritaların dinamik etmenlerle dolu olacağı. Mesela rakiplerimizin üzerine ağaç kütükleri yuvarlayabileceğiz, ya da onlara çeşitli tuzaklar kurabileceğiz. Aynı zamanda depremler veya seller gibi doğal felaketler haritayı etkisine alıp oyunun akışını bir anda değiştirebilecek (Spec Ops: The Line'daki kum fırtınaları gibi düşünün).

Ön sipariş verenler için bedava olarak sunulan Free Fall haritası, "dinamik oynanış" ile kastedilen özelliğe güzel bir örnek teşkil ediyor. Kozlarımızı yıkılan bir gökdelenin üzerinde paylaştığımız haritada camlar kırılacak, duvarlar yıkılacak ve tepemize koca koca moloz parçaları inecek. Tüm bunlar sadece görüntü olsun diye de yapılmıyor üstelik, düşen parçalar hem görüşümüzü engelleyecek, hem de yolumuzu tıkayacak. Bu da sürekli olarak taktik değiştireceğimiz, düşmanlar kadar çevremize de dikkat edeceğimiz ve çatışmanın seyrinin her an değişebileceği anlamına geliyor. Ayrıca karakterlerimizin kıyafetlerini de istediğimiz gibi değiştirip özelleştirebileceğiz.

Oyunda son zamanlarda adını sık duyduğumuz second-screen özelliği de yer alacak. Ana ekipten ayrı bir grup programcı sadece bunun üzerinde çalışıyor ve çoğunlukla multiplayer modu için kullanılabilir bir özellik olacak, fakat bunu iPad'i olanlar için ekstra bir avantaj hâline getirmek de istemiyorlar. "Dikkat etmeniz gereken kısım şu: Second-screen'i bir zorunluluk hâline getiremezsiniz, devasa bir avantaj sağlamasına da izin veremezsiniz. İşleri dengede tutmak zorundasınız. Bir oyuncunun sırf iPad alacak kadar parası var diye onu diğer oyunculardan üstün tutamazsınız," diyor Mark Rubin verdiği bir demeçte. Ayrıca bu özelliğin bedava olacağını da sözlerine ekliyor.

Bütün olarak bakıldığında Ghosts yıllardan sonra ilk defa heyecanla bekleyebileceğimiz bir Call of Duty oyunu olma özelliğini taşıyor gibi görünüyor.



KURUNTULAR

Oyunun yapımcıları her ne kadar bu sefer yepyeni bir evren üzerinde çalıştıklarını söyleseler de insanın kafasını kurcalayan bazı noktalar da yok değil. Bunlardan en belirgini oyunun ismi ve ekibimizin taktığı maskeler. Her ikisi de ister istemez Modern Warfare 2'deki Simon "Ghost" Riley'i getiriyor insanın aklına. Hatırlarsanız onun maskesi de bu oyunda kullanılana çok benziyordu. Peki Simon'ın soyadının yeni oyunda yanımızda yer alacak köpeğin adıyla aynı olmasına ne buyurulur? Sadece eski yapımlara yapılan bir gönderme, bir çeşit selam mı dersiniz? Yoksa Ghosts'un arkasında bildiğimizi sandığımızdan daha fazlası mı var? Hmmm...



Evet; eğilme, kayma, köpek gibi şeyleri daha önce de görmüştük ama oyunun klasikleşmiş dinamiklerine bir yenilik getirecekleri de tartışılmaz. Özellikle sadece aksiyona değil de karakterlere de yoğunlaşmalarını, yalnızca grafiklerin arkasına saklanmamalarını ve unutulmaz bir hikâye sunmak istemelerini şahsen çok olumlu karşıladım ben.

Son olarak yapımın sadece Infinity Ward tarafından geliştirilmediğini, Raven Software ve Neversoft'un (Tony Hawk serisi) da onlara yardımcı olduğu bilgisini verelim. Raven'ı casual oyunlar dışında bir şey yaparken görmek bizleri ne kadar mutlu ettiyse (yedin koca firmayı Activison!) Neversoft'u bir FPS oyunun arkasında görmek de o kadar şaşırttı açıkçası.

Call of Duty: Ghosts 5 Kasım'da PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 için, ileriki bir tarihte de PlayStation 4 ve Xbox One için piyasaya sürülmüş olacak.

Oyunla kalın...





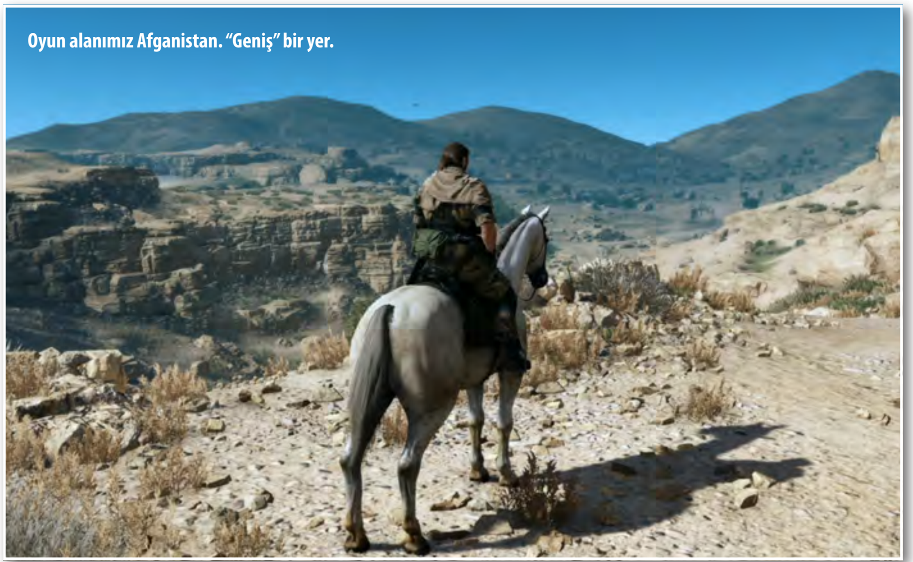
BİRAZ ACI, ÇOKÇA SABIR

– ÖMER AKDAĞ

Kojima, E3'te öyle bir video yayınladı ki neredeyse herkesin gözü kamaştı; koskoca E3'te gözler başka bir şey görmez oldu. Müziğinden tutun seçilmiş sahnelere, oynanış mekaniklerinden görselliğine ve tabii kafalarda yarattığı soru işaretlerine kadar her şey dört dörtlüktü. Ama elbette ki 10 dakikalık videoda öğrendiklerimiz, kafamızda oluşan soru işaretlerinin yanında solda sıfır kalıyor. Bu nedenle yazının geri kalanında anlatılanların çoğunlukla varsayımlardan kurulu olduğunu, Hideo Kojima'nın her zaman ters köşe yapabileceğini aklınızdan çıkarmayın. Yine de aşağıda *Metal Gear* hayranlarının kalplerini durduracak detaylar bulunuyor…

BİR ULUS İÇİN DEĞİL

Bildiğiniz gibi elimizde iki başlık var: *Ground Zeros* ve *The Phantom Pain*. Bunların iki ayrı oyun mu yoksa *MGS 2*'deki Tanker ve Plant bölümleri gibi aynı oyuna ait bölümler mi olacağı bilinmiyor. İkinci seçeneğin olma olasılığı daha fazla çünkü *Ground Zeroes*'da anlatıldığı düşünülen hikâye bütün bir oyunu kaplayacak derecede geniş değil. *Ground Zeros* muhtemelen hikâyenin 1975'te geçen ilk bölümü, *The Phantom Pain* ise 1984'te geçen ana oyun. Şimdi biraz geriye, *Peace Walker*'ın sonuna saralım (bu uyarıyı vermeme bile gerek yok aslında ama: SPOILER GELİYOR). Big Boss, MSF'e ihanet eden Paz'ı etkisiz hale getirir. Bu nedenle Paz'ın öldüğü düşünülmektedir. Yine de Big Boss, ona ihanet etmiş olmasına rağmen sempati beslediği Paz'ın yaşadığını tahmin etmektedir (1974).



Oyun alanımız Afganistan. "Geniş" bir yer.

Nitekim Big Boss'un şüpheleri doğru çıkar ve *Peace Walker* olaylarından bir yıl sonra Paz'ın okyanusta sürüklenirken bir balıkçı tarafından kurtarıldığını öğrenir. Paz'ın MSF adına çift taraflı ajanlık yaptığından şüphelenen Cipher (yani The Patriots), aynı zamanda MSF adına bilgi de alabilmek adına Paz'ı hapseder ve ona işkence eder. Big Boss, MSF hakkında bilgi sızdırmaması için gidip Paz'ı öldürmeyi düşünse de Miller onu vazgeçirir. Küba'nın güneyindeki Camp Omega'ya gidip Paz'ı ve irtibatı kaybettikleri Chico'yu bulmak ve kurtarmak adına yola çıkar.

İkisini de kurtarır kurtarmasına ama tam olarak amacını bilmediğimiz, Skull Man isminde gizemli bir adam tarafından yönetilen ve Fox Unit ile bir şekilde ilgisi olan XOF adındaki organizasyon bunu öngörmüş ve Paz'ın karnına bir bomba yerleştirmiştir. Snake ve ekibi acil ve son derece acılı bir ameliyatın ardından bombayı çıkarıp Paz'ı kurtarır. Grup helikopterle Mother Base'e döndüğünde, üssü XOF saldırısı altında bulur. Bu sırada işler bir şekilde daha da kötüye gider ve Big Boss ile Miller ağır yaralanır. Big Boss dokuz yıl sürecek bir komaya girer.

BİR İDEOLOJİ İÇİN DEĞİL

Dokuz yılın ardından uyandığında Big Boss'un sol kolu yoktur ve kafasında saplı bir şarapnel parçası bulunmaktadır. Uyanmasından kısa bir süre sonra hastane bilinmeyen bir askeri birliğin saldırısına uğrar. Söylediğine göre Big Boss komadayken ona o göz kulak olan Ishmael adında gizemli bir adam gelip o sırada tuhaf halüsinasyonlar görmekte olan Snake'i hastaneden kurtarır. Kaçıp bir ambulansa binerler ama ambulans yolda kaza yapar ve Big Boss, bu kez de Ocelot tarafından kurtarılır. Bir süre sonra kaçırılan Miller'ı kurtarmak amacıyla ikisi SSCB istilası altındaki Afganistan'a yol alırlar. Ocelot ilk direktifleri verdikten sonra Snake'i içeri sızma görevi ile baş başa bırakır. Snake onu bulduğunda Miller gördüğü işkenceden harap olmuş, sağ kolu ve sol bacağını kaybetmiş bir haldedir. Snake'in kurtardığı ve güvenli bir bölgeye götürdüğü Miller'ın aklında tek bir şey vardır: İntikam.

Videoda *MGS* serisindeki önemli noktalarla bağlantılı olabilecek bazı sahneler izliyoruz. Mesela Afrika'da çocuk askerlerin yetiştirildiğini görüyoruz ki buraların Raiden'ın da yetiştirildiği yer olma ihtimali yüksek çünkü Raiden'ın küçükken Batı Afrika'daki Liberian Savaşı'nda yer aldığı biliniyor. Bunun dışında Eli adında sarı saçlı bir çocuk karakter tanıtılıyor ki onun aslında Liquid Snake olduğuna dair inanış çok fazla. Eli dışında yeni karakterlerle de tanışma fırsatı buluyoruz. Quiet kod adlı keskin nişancı kızımız var mesela. Muhtemelen nanomakinelerden kaynaklı bazı güçlere sahip. Gözlerinin etrafının kararmasına neden olan bu güçlerin ona daha keskin bir görüş kazandırıyor olma ihtimali yüksek. Bir de Code Talker isminde ihtiyar bir adam var. Rolünün ne olduğu konusunda bir ipucu yok şu an için. Ayrıca Peace Walker'da tanıştığımız Dr. Emmerich'in rolünün de bu oyunda artacağı kesin. Ocelot ve eski dostu Miller'ın ona neden işkence yaptığını şu an söylemek mümkün değil.

Video boyunca şu an için bir yerlere tam olarak bağlanamayan sahne parçaları da gös-



Hafızaya kazınacak onlarca sahneden biri. Şimdilik şuraya atalım, dursun.

GRAY FOX TEORİSİ

MGS V'in E3'te yayınlanan Red Band videosunu çözümleyen bazı fanlar ortaya çok ilginç bir iddia attı: The Phantom Pain'in ana karakteri aslında Gray Fox, yani Frank Jaeger, yani MGS 1'deki Cyborg Ninja. Snake'i seslendiren kişinin değişmiş olma nedeninin de bu olduğunu söyleyen analizde altı çizilen noktalardan bazıları şöyle:

- *Ground Zeroes*'ta gördüğümüz Snake gerçekten de Big Boss ve bu bölümün sonunda ağır yaralanıp 9 yıl sürecek bir komaya girecek. 70'lerde bir yerde Big Boss'un Gray Fox'un hayatını kurtaracağı biliniyor. Peace Walker'ın sonuna kadar bu olaya şahit olmayışımız *Ground Zeroes*'ta Big Boss'un Gray Fox'u kurtarmak adına ağır yaralanacağının, komadayken de Gray Fox'un onu korumak adına onun yerine geçeceğinin işareti olabilir.
Videoda gördüğümüz Snake'in gözleri yeşildi ama Big Boss'un gözleri mavidir. *MGS 1*'de gördüğümüz kadarıyla da Gray Fox'un gözleri yeşil.

- Snake oyun sırasında ara sıra dürbün kullanıyor ama giysisinden dürbün çıkarma gibi bir animasyonu yok. Ve videoda zaman zaman Snake'in gözüne hafifçe dokunduğu, göz bandından hafif bir klik sesi çıktığı ve sönük bir mavi ışığın ışıldadığı görülebiliyor. Analizde iddia edildiğine göre Snake dürbün olarak sağ gözündeki bandı kullanıyor. Bildiğiniz gibi Big Boss sağ gözünü *MGS 3*'te kaybetmişti.

- *Ground Zeroes* fragmanında Snake'e yardım eden Ishmael'in Gray Fox olduğu söyleniyor. O sahnede Big Boss'u ayağa kaldırırken "*on your feet soldier*" diyor ki *MGS*'nin çizgi romanlarının birinde Cyborg Ninja, Solid Snake'i ayağa kaldırırken de bire bir aynı şeyleri söylemekte. Ve tabii bir de Keifer Sutherland'in hem Ishmael'i ile The Phantom Pain'deki Snake'i seslendiriyor olması durumu var.

- *Peace Walker*'ın sonunda Big Boss, Miller'dan bundan sonra ona Snake dememesini, Big Boss olarak hitap etmesini istemişti ama videoda hem Miller hem Ocelot ona Snake diye sesleniyor. Bir de *Ground Zeroes* videosunda "Snake is back on Fox" diye bir yazı geçmekte. Bu, Fox Engine'e yapılan bir gönderme olabileceği gibi Fox kod adına sahip tek FOX-HOUND üyesi Gray Fox da kastediliyor olabilir.

- Snake'in videoda masumları öldürdüğünü görüyoruz ve de Gray Fox'un 1979'da Afrika'da masumları öldürdüğü biliniyor.

Elbette bunların hepsi tahmin ve aksini iddia eden analiz videoları da mevcut… Yine de *MGS* fanlarının bu kadar çok sevdiği ve daha fazla görmek için can attığı bir karakterin Snake olarak karşımıza çıkacak olma ihtimali kesinlikle heyecan verici (analiz videosu için: tinyurl.com/ogzgrayfox).





DAVID HAYTER VE KIEFER SUTHERLAND

Konami'nin MGS V'te Snake'i, artık bu karakterle özdeşleşmiş olan David Hayter'ın değil, 24 dizisinden hatırlayacağınız Keifer Sutherland'in seslendireceğini açıklaması ortalığı ayağa kaldırdı. Nihayetinde MGS dendiğinde akla gelen ilk isim Hideo Kojima'ysa ikincisi de David Hayter'dır. Hayter'ın da Twitter hesabından "Ben bu seriye bu kadar emek verdim, bana haber bile vermeden böyle bir karar alındı, üzüldüm" gibi sitemkâr açıklamalar yapması durumu daha da kötüleştirdi. Ama aradan geçen zamanda Hayter'ın "Umarım sesimi kaybetmem ;)" gibi bir tweet atması ve David Hayter isminin IMDb'deki MGS V sayfasına "ağlayan bebek" karakterinin karşısına eklenip sonradan kaldırılması kafalarda soru işaretleri dolaşmasına sebep olmadı değil (yalnız David Hayter'ın sesiyle ağlayan bir bebek düşünsenize :))
Sonuç olarak resmi açıklamalardan ve fragmanlardan biliyoruz ki Snake'i Keifer Sutherland seslendiriyor ama David Hayter'ın da oyunda bir şekilde bulunma ihtimali sıfır değil.



teriliyor. Örneğin, Snake'in hapiste tutulan çocukları öldürmesi gibi. Neden böyle bir şey yapmış olabileceğine dair bir şeyler söylemek zor. Tuhaf görünüme ve hareketlere sahip düşmanların bir hava taşıtından inip Snake'e saldırdıkları bir sahne var mesela ki bu tiplerin de kime hizmet ettikleri hakkında da kesin konuşmak doğru olmaz (XOF olma ihtimali yüksek tabii ki).

ONUR İÇİN DEĞİL

Bir de videoya sonradan eklenen, Snake'in küçük, Metal Gear benzeri bir makine kullandığı bir sahne var. Burada Miller, Cipher'ın Afrika'da yeni bir Metal Gear geliştirme çalışmalarına başladığını belirtiyor ki Güney Afrika, Big Boss'un Metal Gear çaldığı ve dünyaya kafa tuttuğu, Outer Heaven'ın bulunduğu yerdir. Bu bahsettiğim olaylar 1995'te oluyor. Bunların 10 yıl öncesinde geçen MGS V'te bu olaylarla herhangi bir bağlantı kurulur mu bilemiyorum elbette ama yine de bir değinmeyi uygun gördüm.

Malumunuz son dönemde acayip bir açık dünya furyası var ve şahsen bu durumdan inanılmaz mutluyum. Ama MGS V'in açık dünya olması, bu sisteme geçen *The Witcher*, *Dark*



MGS 5'te doğru zamanda doğru yerde olmak hayati önem taşıyacak.

E3'TEKİ VİDEONUN ARDINDAN BİR ŞEYLER ÇÖZÜLECEĞİ YERDE DAHA DA BULANDI DEĞİL Mİ? ÖYLEYSE DERİN BİR NEFES ALIP REPLAY'E BASALIM...


İlk gazı "efsane yeniden hayata dönsün" diyen Ocelot'tan alıyoruz.


Ocelot'tan dost olur mu, olmaz mı göreceğiz.

Souls, *Dragon Age* gibi serilere kıyasla beni hem daha fazla heyecanlandırıyor hem de daha fazla endişelendiriyor. Endişeleniyorum çünkü açık dünya ile kastedilenin gidilmesi gereken yere tepenin sağından mı solundan mı gidileceğine karar vermekten fazlası olması gerektiğini düşünüyorum. Başarılı bir açık dünya oyunu demek benim gözümde bolca yan görev demektir ama MGS serisinin yan görev sistemiyle ne alakası var? Diğer taraftan da feci heyecanlanıyorum. E, çünkü bir kere bu bir Metal Gear Solid. Mevzuyla alakasız *Revengeance*'ı saymazsak serinin oynadığım altı oyununun bir tanesinde bile en ufak bir hayal kırıklığı yaşadığımı hatırlamıyorum. Kojima işini bilir çünkü şimdiye kadar yaptığı tüm oyunlarını en ince detayına kadar bir saatçi ustalığında işlemiştir.



Bir de bu açık dünyanın getirdiği, mekânların geniş olması durumu var. Uzakta bir tepeden ortamı gözleyip en uygun güzergahı belirleyip ona göre eyleme geçmek daha önceki MGS'lerde tam anlamıyla gerçekleştiremediğimiz bir şeydi. Tabii işin içine dinamik olarak değişen hava şartlarının ve saatin de eklendiğini müjdelemem gerek. Geceleyin ya da bir kum fırtınası sırasında görülmemiz (ve de görmemiz) doğal olarak zorlaşacaktır.

ADALET İÇİN DEĞİL

Grafikler şöyle güzel böyle güzel diye anlatmaktan pek hazzetmem ama bu da Fox Engine be arkadaş! Konami'nin ne zamandır ballandıra ballandıra anlattığı oyun motorunun nelere kadir olduğunu bu video ile iyice görmüş olduk. Yüzler, beden hareketleri, atların animasyonları, toz-toprak ve tabii ki Kojima›nın çok sevdiği ışık oyunları inanılmaz. Ve işin en enteresan tarafı da bu videonun şu anki nesil ayarındaki bir PC'de hazırlanmış olması. Oyunun yeni nesil versyonlarının neye benzeyeceğini tahayyül bile edemiyorum.

ŞCR / Kojima Productions

Hideo Kojima'nın yöneticilik sorumluluklarından arınıp yalnızca oyun geliştirmeye odaklanabilmek için Konami'nin sponsorluğu altında açtığı stüdyo 2005'ten beri aktif.

Metal Gear Acid 2 (2005)
Taktik-strateji türündeki Metal Gear Acid'lerin ikincisi canon sayılmasa da hiç fena olmayan bir hikâyeye sahip. İlk oyunun aksine gerçekçi olmayan, renkli görselliğiyle diğer bütün MGS oyunlarından ilk bakışta ayrılıyor

Metal Gear Solid: Portable Ops Plus (2007)
Portable Ops'un başarısının ardından oyunu genişletmek adına atılmış bir adım olan Portable Ops Plus maalesef anlamsız bir oyundu. Portable Ops'un hikâye kısmının olmadığı oyun tamamen online mücadeleye dayalıydı ve o da pek başarılı kotarılmış sayılmazdı.

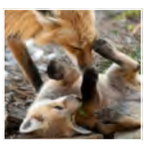
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (2012)
Klasik oyunun 3DS uyarlaması olan Snake Eater 3D birkaç kamera ve frame sorunu dışında başarılı bir porttu. Ama MGS daha büyük ekranlarda, en azından PSP veya Vita'nınkiler kadar büyük ekranlarda oynanmalıdır. 3DS, MGS'nin doğal alanı değil.

The Phantom Pain PS3, 360, PS4 ve One için geliyor ve geldiğinde zaten oyun dünyasının en tepesinde olan efsane seriyi şüphesiz daha da yukarılara taşıyacak. Daha da önemlisi, belki de Snake'ten nefret etmemize neden olacak. Çünkü Snake artık tek bir şey için savaşıyor: İntikam için!

Kimyamız tutuyor mu?


Açık dünya

\+


Fox Engine

\+


Gizemlerle dolu bir hikâye

=



KISACA
Tür: Gizlilik-Aksiyon
Yayıncı: Konami
Çıkış Tarihi: 2014
Platform: PS3, 360, PS4, Xbox One
Site: www.konami.jp/mgs5/en/

HIDEO KOJIMA



"THE PHANTOM PAIN FRAGMANININ GÖSTERİLDİĞİ İLK YER OLAN VGA (VIDEO GAME AWARDS) JÜRİSİNE VİDEOYU PROGRAMA ALMALARI İÇİN GÖSTERDİĞİMİZDE FRAGMANIN BİZDEN GELDİĞİNİ BİLMİYORLARDI."

- FURKAN FARUK AKINCI

1998 – Sürekli güncelleme isteyen donanıma para yetiştiremeyip PSOne almışım… Metal Gear Solid ile tanışıyorum ve bir daha benim için hiçbir şey eskisi gibi olmuyor.

2001 – Sons of Liberty biterken Raiden'ın kolyesinde ismim yazıyor. Patriots diye bir grubun ismini öğreniyorum. Onların 100 yıl önce ölmüş oldukları gerçeği karşısında ağzım açık kalıyor.

2004 – Snake Eater operasyonu beni The Boss ile tanıştırıyor. Oyun tarihinin gelmiş geçmiş en etkileyici birinci ve ikinci karakterlerini, Credits kısmında çalan Way to Fall ile özdeşleştiriyorum.
****Tam bu noktada zamanda en geriye gidip Metal Gear ve Metal Gear 2: Solid Snake hikâyelerini de tadıyorum…***

2008 – Guns of the Patriots ile 10 yıl sonra Shadow Moses'a dönerken artık neredeyse 30 yaşını bulmuş olan ben gözyaşlarımı tutamıyorum.

2010 – Peace Walker, The Boss'un hayaletinin beni sonsuza kadar lanetlediğini anlatıyor bana… Big Boss'un çilesi daha yeni başlıyor…

2013 – The Phantom Pain'i gördükten hemen sonra Kojima'yla tanışıyorum… Şu an her şeyi bırakıp gidebilirim…

Artık 30'larını yaşayan bir oyuncu olarak hayatımın 15 yılına direkt etki etmiş bir oyundan bahsediyorum. O karakterle yaşlanmış, dertleri ayrı olsa da hissettiklerinde birleşmiş ve artık tek vücut olmuş, tek akıl haline gelmişim. Kulağa karmaşık gelen her detayın içinde kaybolmuş, söylenen her kelimeye bin anlam yüklemişim. Bana hayatımda dinlediğim en destansı hikâyelerden birini anlatmış bir adam… Ta 16 yaşındayken "Kim bu kadar iyi hikâye anlatabilir ki?" diyerek tanımışım Kojima'yı. Önce dergilerden, sonra da internetten hakkında yazılan hikâyeleri okumuş, *Metal Gear* evrenini inşa ederken ardında yatan motivasyonları, etkilendiği filmleri, kitapları öğrenmeye çalışmışım.

Oyun dünyasındaki kariyerim başladığından beri defalarca röportaj talebi gönderdim. Belki 20 kereden fazla… Sadece sorular değil, aynı zamanda kişisel mektuplar da yolladım. Elbette ki hiçbirine bir cevap gelmedi. Ama önemli değildi… Değil ben ya da oyun basını; neredeyse her adımında peşinde bir basın ordusu vardı. Ona olan sevgim ve saygım asla azalacak değildi. Hatta yıllar içinde daha da arttı. Yaptığı her şeyde müthiş bir özen ve emek vardı… İşte bu, beni derinden etkiliyordu. Adeta bir saat ustası gibi çalışıyordu.

Evet, yıllar süren kovalamanın ve onu aramaktan vazgeçmediğim sayısız oyun fuarının ardından Kojima'yla tesadüf eseri karşılaşmanın bana nasıl bir kalp krizi hediye ettiğini tahmin ediyor olmalısınız. Bu yıl E3'te bizim diğer ekip haldır haldır haber ve oyun peşinde koşarken, ben bir proje için sürekli toplantılara gidiyordum. Hatta Los Angeles seyahatim bile son dakikada netleşti. O derece… Fakat kader ağlarını örmeye Tuğbek'in *"Bak Metal Gear V gösterimi var girmek ister misin?"* sözleriyle başlamış meğer… "*Elbette*" dedim, "*sorman hata…*"

Onlarca toplantının arasında bir saatlik boşluk yaratmak hiç de kolay olmadı. Ama göreceğim şey *MGS V*'ti… Ve benim koca E3'te iple çektiğim, artık gelsin diye dakikaları saydığım bir andı… Vakit gelince nefes nefese Konami standına doğru yollandım. Görevliyle sohbet etmeye başladım, oturuma henüz 10 dakika civarında

bir süre vardı. Şu kadar süredir oynuyorum seriyi, şöyledir böyledir derken, arada "Efsaneyle tanışacaksın" gibi bir laf geçti ama ben ihtimal dahi vermiyorum Kojima'nın içeride olduğuna. Sonuçta ben oyunu görmek için oradayım. Röportaj için siyah inci kadar az bulunan görüşme saatlerinde bizim için ayarlanmış bir slot olamaz diyorum. Hatta Kojima röportaj vermez diyorum. Röportaj seven, isteyen bir adam değil. Bunu da adım gibi biliyorum. Hem yıllardır peşinde koşuyorum… Bir tesadüf ederi karşılaşamayız değil m……

…Derken odanın kapısı açılıyor ve içeriden Hideo Kojima görünüyor.

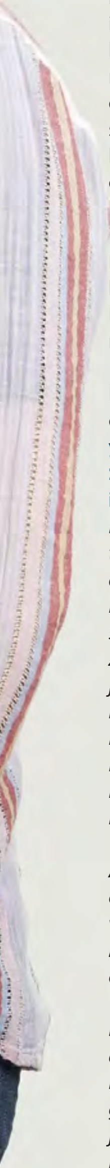
Yıllardır eğer bir gün karşılaşırsam diye hazırladığım o konuşmayı unutuyorum. Bütün sosyal yeteneklerim kapanıyor. Ağzımın içi kupkuru… Şok olup kilitleniyorum resmen. Adamın suratına en salak gülümsememle bakakalıyorum. Kojima lan karşımdaki… Ne yapacağım şimdi ben? Üç, bir de ben dört basın var. Elbette ki inanılmaz ekipmanlar çıkıyor çantalardan, ses kayıt cihazları ayarlanıyor, flaşlar, fotoğraf makinelerine monte ediliyor… Belli ki masada sorular dönecek. Benim hemen içinde bulunduğum şoktan çıkmam, kafamdakileri toparlamam ve karşımda kanlı canlı bana manidar bir şekilde gülümseyen Kojima-san'a varlığımı hissettirmem lazım…

Bir masaya hep birlikte oturuyoruz ve selamlaşıyoruz. Ben hâlâ "az önce el sıkıştığım adam Kojima'ydı" diye düşünürken, sorularımızı çevirmeye başlıyoruz:

İlk merak edilen konu MGS V'in duyurulma süreci oluyor. "**Neden oyunu Kojima Productions ya da Hideo Kojima olarak değil, Moby Dick Studios olarak duyurdun?" "Ve neden oyun iki parça halinde duyuruldu?"**
Bu MGS serisinin 25. yılı… Aslında Ground Zeroes'u tam da duyurmak istemediğimiz bir dönemde duyurduk. Dediğim gibi bu serinin 25. yılıydı ve insanlara daha önce göstermediğimiz bir şeyler sunabilmek istedik. Bizim de Fox Engine ve Ground Zeroes'u duyurduğumuz dönemlerde oyun teknolojileri adına gündemde pek bir şey yoktu. Biz de her ikisini bir gerilla yöntemiyle duyurup dikkat çekmek istedik. Stüdyonun adına Moby Dick, oyuna da The Phantom Pain dedik. Gizemli bir hava yaratıp insanların sosyal medyada neler söyleyeceklerini beklemeye başladık. Bizim için çok ilginç bir deneydi.

Açıkçası diğer amacımız ortada büyük bir marka olmadan insanların Fox Engine'e nasıl bir tepki vereceklerini görmekti. İşin içine Kojima, Konami, Metal Gear Solid dâhil olmadan endüstrinin ve oyuncuların neler söyleyecekleri ilgimizi çekiyordu. Ve evet, daha önce hiç bu tarz bir şey ortaya koymamış olan Moby Dick gibi çaylak bir stüdyonun aldığı onca yorum ve gösterilen ilgiden dolayı çok mutlu olduk. Hatta The Phantom Pain fragmanının gösterildiği ilk yer olan VGA (Video Game Awards) jürisine videoyu programa almaları için gösterdiğimizde fragmanın bizden geldiğini bilmiyorlardı bile. Buna rağmen Moby Dick diye adı sanı duyulmamış bir firmadan gelen bir fragmanı direkt programa almalarından onur duyduk. Bu oyunun Metal Gear Solid olduğunu bilen tek kişi VGA'nın yapımcısıydı…





Peki, açık uçlu oyun yapmak nasıl bir deneyimdi?
Oyundaki çevreye bakarsanız, çok geniş araziler göreceksiniz. Oyun tasarımı açısından baktığımızda, serinin diğer oyunlarına kıyasla geliştirme süresinin çok daha uzun olduğunu söyleyebilirim. Fox Engine'de açık uçlu bir dünya yaratmak daha verimli. Çevre tasarımcılarının ve modelcilerin ayrı ayrı kendi çevre modellerini (ve içindekileri) yaratmalarındansa, artık seviye tasarımcıları direkt yeryüzünü yaratıp üzerinde yer alacak nesneleri tasarlayacak modelcilere gösterebilirler. Böylece herkes her şeyi kendi başına yapmak zorunda kalmaz.

Eski Metal Gear oyunlarında tamamen çizgisel bir hikâye ve oyun tasarımı vardı. Tasarımcı akışta neyin olmasını istiyorsa o olurdu. Açık uçlu bir oyunda oyuncu nereye gitmek istiyorsa, seçme özgürlüğüne sahip. Görevlerde nasıl davranmak istediğini seçiyor ve bu da taktik gerektiren bir oyunda, düşman üssüne sızma simülasyonu durumunu yaratıyor. Bu kez oyuncu içeri nasıl gireceğini, hangi silahları kullanacağını, dışarı nasıl çıkacağını belirleyebilecek ve bu tamamen farklı bir deneyim.

Hikâye anlatımında da değişiklikler yaptık. Elbette ki çizgisel bir oyunda hikâye kronolojik olarak anlatılır fakat açık uçlu bir oyunda oyuncu, anlatılan hikâyeyi dinlemek için etraftan bilgi toplar. Böylece hikâyenin nasıl bir sırayla aktığının pek bir önemi kalmıyor; hikâye oyuncuların kendi topladıkları bilgiler tarafından aktarılıyor.

Bir Metal Gear filmi gelecek mi? Bence gelmesin çünkü hikâyeyi kimse senin gibi anlatamaz…
Metal Gear Solid filmi hakkında gerçekten iyi şeyler hissediyorum. Açıkçası projenin içinde, tam göbeğinde ben de varım ve bunun iyi bir deneyim olabilmesi için çok çalışacağız. Üzerinde gerçekten uzunca bir zamandır çalışıyoruz ve umuyorum ki ortaya iyi bir şeyler çıkacak.

"Tasarım açısından geliştirme süreci, serinin diğer oyunlarına kıyasla çok daha uzun sürdü" cümlesini duyduğumuzdan beri beklentimiz yeni bir boyutta.

Peki Kojima Türkiye'deki hayranlarıyla buluşmaya gelir mi? Bizce zor, ama o "Neden olmasın" diyor.



Peki, ilk iki (1987, 1990) oyunun Fox Engine ile yeniden yapılmasına ne dersin?
Kesin olmamakla birlikte ilk oyunları Fox Engine'i tekrar kullanarak yapabilecek stüdyo arayışı içine girmeyi düşünüyoruz. Elbette bunun ne zaman, nerede ve nasıl olacağı hakkında henüz hiçbir şey bilemiyoruz ancak neden olmasın… Umarım yetenekli ve seriyi seven birilerine rastlarız…

Bu yıl E3'te yeni nesil konsollar duyuruldu… Bir oyun yapımcısı olarak bu donanımlar hakkında neler düşünüyorsun?
Benim için önemli olarak geliştirilmiş grafikler ya da benzeri şeyler değil. Şu anda bir oyunu oynamak için birbirinden çok farklı cihazlar kullanabiliyoruz ve beni asıl heyecanlandıran şey de bu… Akıllı telefon ve tabletlerde oyunu oynayıp o deneyimi aynı zamanda konsollara da aktarabiliyoruz. Böylece oyuncular tüm gün MGS evrenine bağlı kalıp istedikleri zaman oyunu oynayabilirler. O dünyaya bağlı kalabilmek için tüm sınırları kaldırma amacındayız. Yeni nesilde peşinde olduğumuz şey daha çok bu…

Peki, PlayStation 4 mü yoksa Xbox One mı?
Muhtemelen ikisini de alacağım ama aynı zamanda yüksek olasılıkla ikisi de bana zaten gelecek. (Bunu söylediği zaman kopuyoruz. :) *Fiyat açısından baktığımızda PS4 avantajlı gibi duruyor.* (Bir önceki cümlenin üzerine şakasını devam ettirdiğine eminiz. :)

E3'ün hemen öncesinde Snake'i David Hayter'ın değil, Kiefer Sutherland'in oynayacağı ve seslendireceği açıklandı. Bu kararı oluşturan temel sebep neydi?
Bu durum James Bond'u Sean Connery'nin yerine Roger Moore'un oynayacak olmasının yanında hiçbir şey… Snake'in şu anda oyunculuk ve aktörlük açısından çok daha farklı performanslara ihtiyacı var. Aradığımız şey sadece ses değil, istenildiğinde bir performans sergileyebilecek bir aktördü. Yeni teknolojiler sayesinde artık hisleri sadece seslere dökmek zorunda değiliz. Serinin önceki oyunlarında elimizdeki teknoloji nedeniyle karakterlerin ifadelerine çok odaklanamıyorduk. Artık tam olarak ifadeleri yakalayabiliyoruz ve bu nedenle gerçekten kamera önü tecrübesi olan bir aktörle çalışma kararı aldık.





Peki, Snake bu kez kime karşı savaşacak?
Kim olduğunu söylemem ama kim olduğunu bildiğinize eminim…

…diyerek tuhaf bir gülümseme takındı yüzüne Kojima. Adamın söylediği her cümle başına ortalama üç gizem düşüyordu. Bize ayrılan süre bitivermişti ve artık yavaş yavaş odayı terk etmek zorundaydık ama ben birkaç dakikada olsa Kojima'yla baş başa kalmak ona bazı şeyler anlatmak istiyordum. O noktadan sonra artık iflah olmaz bir fanboydum ve tek nefeste şunları sıralayıverdim:

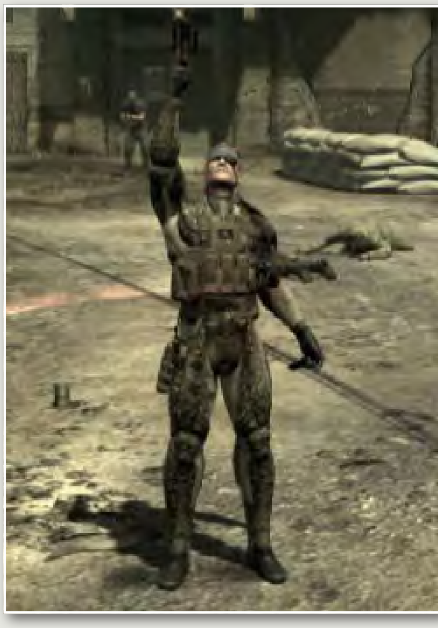
15 yıldan fazla bir süredir oyunlarını oynuyorum ve hayatımda hatırı sayılır bir etki bıraktın. Şunu söylemem lazım: Türkiye'de sandığından çok daha fazla hayranın ve büyük bir oyuncu topluluğun var. Ne zaman olur bilemiyorum ama mutlaka seni ülkemizde görmek ve hatta mümkünse senin katılımınla bir *Metal Gear* etkinliği yapmak isteriz.

Kojima yüzüne yine o bilindik gülümsemesini takınıyor ve *"Neden olmasın"* diyor. Dünyanın farklı köşelerindeki *MGS* hayranlarıyla buluşmayı sevdiğini ve bunu sağlayacak her türlü organizasyona katılabileceğini söylüyor. Kısacası sevgili Oyungezerler, artık bu noktadan sonra bunun olabilmesi için var gücümle çalışacağımı bilmenizi isterim. Olsa da, olmasa da…

Evet, yıllardır peşinde koştuğum efsaneyle ansızın, plansız programsız bir şekilde karşılaşıyoruz ancak hatırı sayılır bir etki bıraktığımı düşünüyorum. Kojima artık Türkiye'de oyunlarını oynayan, bilen sağlam bir kitlenin varlığından haberdar. Beklediğimden çok çok daha mütevazı biri olarak karşıma çıkan Kojima'yı burada ağırlamayı kim istemez? Kim bilir, belki sandığımızdan bile daha kısa sürede ağırlayabiliriz onu…

KOMPLOLAR BİTTİKTEN SONRA





Metal Gear serisi uzaktan nasıl görünüyor bilemiyoruz ancak kimi zaman en absürt oyunlarda dahi göremeyeceğiniz garip esprilere ev sahipliği yapar. Kojima'nın tuhaf bir espri anlayışı vardır ve işte o "birlikte saçmalanabilecek insanın" ta kendisidir. Bir aşağıdakilere bakın bakalım, böyle geyik potansiyeline sahip bir adam başka yerde gördünüz mü? **– Faruk, Volkan, Ömer**

GÜNEŞ IŞIĞI!

Kojima'nın *Boktai* adlı oyununu bilir misiniz? Oyun, yanında güneş ışığı sensörüyle beraber gelir ve silahınızı kullanabilmek için evinizden çıkıp oyunu dışarda oynamak zorundasınızdır (Kojima'nın manyaklıkları işte). *MGS* serisinde de arada buna atıflarda bulunulur. Mesela *MGS 4*'te bütün boss'ları öldürmeden geçerseniz Solar Gun isminde bir silah alırsınız ve Snake'in arada sırada bu silahı güneşte şarj etmesi gerekir. Bu işlemi *Boktai*'nin ana karakteri Django'nun yaptığı gibi silahını havaya kaldırıp "*Sunlight!*" diye bağırarak yapmasının sebebi ise ayrı bir tartışma konusu.

KOJIMA'NIN KENDİSİ

Hideo Kojima'nın *MGS* oyunlarında bir şekilde kendisine de yer vermesi az rastlanan bir durum değil. Ama *Peace Walker*'da Kojima'yı direkt olarak grubumuza dâhil edebilmemiz işin farklı bir boyutu. Yan yana park etmiş kamyonları araştırırken yanlış olanlara baktığımızda Mei Ling posteri, *Boktai* oyuncakları gibi enteresan şeylerin dışında kamyonun bir tanesinde bildiğin Kojima'yla karşılaşıyoruz. Hop, ne oluyoruz demeden helikopterle Mother Base'e gidip ekibe dâhil oluyor üstad. Medic ve intel özellikleri S Rank kendisinin.

TAKİBİN KOLAY YOLU

MGS 4'ün Doğu Avrupa'daki takip sahnesini hatırlarsınız. Ordu, sokaklarda Snake'i ararken biz bir askeri takip ediyorduk. O bölümü arkadaşlarla oynarken bayağı geyiğe vurmuştuk, geçemiyorduk. Sonra birden "*verin bi şey deniyecem*" dedim, aldım kolu. "*Şimdi bu adamlar Snake'i arıyor değil mi?*" dedim. Girdim menüye, yendiğimiz bir boss'tan çıkan kız maskesini taktım, gittim askerlerin yanına ve... hiç bir şey olmadı, kimse bir şey yapmadı. Gidip takip ettiğim adamın önünde durdum, o da tuttu âşık oldu. Sonuç olarak elimizi kolumuzu sallaya sallaya, kolayca geçtik bölümü. Kojima'yı da saygıyla andık elbette.

LEAP OF FAITH

Peace Walker'da bir çatıdan aşağıdaki saman balyasına *Assassin's Creed* stilinde ve aynı ses efektiyle "leap of faith" yapılabiliyor. Atlamanın ardından son derece kullanışlı olan **Assassin's Straw Box** ismindeki balya bizim oluyor.

GABE VE SAM

MGS 3'te maymun avladığımız alakasız mini oyundan önce Snake "*benim yerime Gabe ya da Sam yapsa ya bu görevi*" diye şikâyet eder. *MGS*'nin türdeş oyunları *Syphon Filter* ve *Splinter Cell*'e hoş bir gönderme.

SECRET THEATER

Yapımcı stüdyodan bazı kişilerin *MGS 3* bittiğinde düzenlenen partide gösterilmek üzere hazırladığı birkaç saçma sapan videoyu Kojima çok beğenir ve *MGS 3*'ün web sitesine koydurtur. Fanlar arasında da popülerlik kazanan videolar sonradan *MGS 3: Subsistence*'da da yer alır. Sigint'in Snake'in rolünü çalması, Snake elini sıkmadı diye hırs yapan CIA başkanının intikamı, Raiden'ın *MGS 3* zamanına gidip Big Boss'u öldürmeye çalışması, türlü türlü tuhaflıklar hep burada.



Sonradan Aklımıza Gelenler

❖ *MGS2*'de Plant bölümünde eğer doğum tarihinizi PS2'nin o andaki tarihiyle aynı girerseniz pastayla birlikte bir Mutlu Yıllar mesajı alırsınız.

❖ *MGS2*'de içinde kadın posteri olan bir dolaba girip kapısını kapatın, çömelin kalkın, bir öpme sesi duyacaksınız. Sapıklaaaaar!

❖ *MGS 2*'de eğer etraftaki kuşları vurursanız Colonel ve Rose'dan kınama araması gelecektir. Biraz daha vurmaya devam ederseniz Rose oyunu siz özür dileyene kadar Save etmeyeceğini söyler! Hala kuşları vurmaya devam ederseniz... Biz gelip dövüyoruz sizi!

❖ *MGS 4*'te Laughing Octopus'u 2. bölümde yendikten sonra nehrin solundan devam ederseniz, daire şeklinde yolunmuş bir çayıra denk geleceksiniz. Campbell sizi codec'ten arayacak ve uzaylılar tarafından bir gün kaçırıldığı hakkında konuşacak. İşin ilginç tarafı bunu *MGS 2*'de de yapmıştı Campbell! Yoksa?

❖ *MGS 2* ve *MGS 4*'te muhafızların önüne kadın posterleri, dergiler atıp dikkatlerini o tarafa çekip kenardan kenardan sıvışabilirsiniz.

❖ *MGS 1*'de Ocelot tarafından yakalanıp tutsak edildiğiniz odada ketçapı yere döküp üzerine yattığınızda, öldü izlenimi vererek odaya muhafızları sokup odadan kaçabilirsiniz.

❖ İlk *MG*'da Snake'in Big Boss'un aslında kötü tarafta olduğunu öğrendiği anda yaşadığı şok sonrası Big Boss ortadan kaybolur ve sonra Snake ile codec üzerinden iletişime geçer. Big Boss mesajında görevin iptal edildiğini ve derhal oyun konsolunu kapatmasını emreder! Kojima sen hiç değişme ya...

METAL GEAR TARİHİ

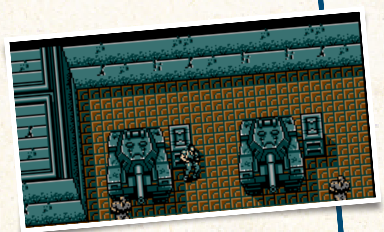
Dediler ki "bize öyle bir şey yapın ki, Metal Gear serisine hiç bulaşmamış olsak bile serinin gidişatına hâkim olalım." Bunun mümkün olmadığını ancak seriyi oynamış olanlar bilir. Elbette ki her serinin her oyununu çıktığı gibi oynamış olmak, Kojima'nın zamanın ruhunu, dönemin politik iklimlerini yakaladığını görmek ve en önemlisi her yeni oyunda size geriye dönük nostalji yaptırmasının tadına varmak kağıt üzerinde tarif edilemeyecek bir şey... Özellikle hemen her oyunun içinde var olan o eşsiz anlar, müziğin ve diyalogların içinize işlemesi aciz kelimelerle anlatılamaz... Anlatabilsek Kojima olurduk... Yine Volkan-Ömer-Faruk üçlüsü olarak Metin-Ali-Feyyaz'dan bu yana gelmiş geçmiş en sağlam trio olarak oturduk ve yaklaşık 26 yıldır Metal Gear ortamlarında neler dönüyor, dilimiz döndüğünce anlatmayı denedik. Faruk – Volkan - Ömer



*** TÜM METAL GEAR SERİSİNE DAİR KORKUNÇ SPOILER İÇERİR! UYARMADI DEMEYİN...**

1965 1966 1967 1968 1969 1971

1964
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER



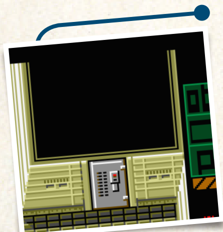
Virtuous Mission

1962 yılında CIA'den David Oh (Major Zero) ile Amerika'ya iltica eden Sovyet bilimadamı Stepanovich Sokolov, Küba Füze Krizi sonucunda geri dönüp Shagohod üstünde çalışır. Major Zero idaresindeki Fox Unit'in çaylak ajanı Naked Snake, Sokolov'u dört saat içinde Rusya'dan kaçırmak için operasyon düzenler. Snake, akıl hocası The Boss'un Rus tarafına geçtiğini anlar. The Boss, Snake'i ağır yaralar. Volgin, Shagohod ile Sovyetleri'yi bombalar. Suçu ABD'nin üzerine atar.

Operation Snake Eater

Virtuous Mission'ın başarısızlıkla sonuçlanmasının ardından, Sovyetler Birliği Başkanı Nikita Khrushchev, ABD Başkanı Lyndon B. Johnson'ı kırmızı hattan arar ve Kızıl Ordu'yu artık tutamayacağını söyler. Topraklarında nükleer bir füze patlamıştır ve radarlarında bir Amerikan casus uçağı yakalanmıştır. Johnson, Khrushchev'e işin ardında Sovyetlere iltica eden The Boss ve Volgin'in olduğunu söylese de, Khrushchev, ABD'nin kendini temize çıkarabilmesi için kanıta ihtiyacı olduğunu söyler. Federal Hükümet DEFCON 2 pozisyonuna geçirilir ve dünya bir nükleer savaşın eşiğine gelir.





O sırada ilk operasyonda feci şekilde yaralanan Snake, Major Zero ile görüşür. Zero, Fox Unit'in adını temize çıkarmasının ve dünyayı bir nükleer savaştan kurtarmanın tek yolunun yeni bir operasyon olduğunu söyler. The Boss ve Volgin'e bir suikast düzenlenecek ve ABD'nin adını temize çıkaracak kanıtlar bulunacaktır. CIA, görev için Snake'i işaret eder. Snake, The Boss'un son öğrencisidir ve eğer başarısız olurlarsa ABD onları tanımayacak, hem Snake, hem de Major Zero izinsiz operasyon düzenlemekten idam cezasına çarptırılacaklardır. Neyse ki bu kara çanta operasyonuna KGB de el altından destek verir ve Sovyetlere iltica eden iki eski NSA ajanının bağlantısını sağlar: ADAM ve EVA. Snake 30 Ağustos 1964'te tekrar Sovyet topraklarına sızar.

Snake, ADAM ile buluşmaya giderken The Boss'a yakalanır. Boss, Snake'i tekrar etkisiz hale getirir ve çevredeki alarmı tetikleyerek ortadan kaybolur. Boss'un tehditlerine rağmen Snake kaçar ve operasyona devam eder. Randevu noktasında, EVA onun yardımına koşar ancak geçerli şifre olan La Li Lu Le Lo'yu söyleyemez. O sırada GRU askerleri saldırır ve EVA, Snake'in kaçmasına yardım eder. Sonraki sabah Ocelot Unit bölgeye gelir, Snake hepsini etkisiz hale getirir. Virtuous Misson sırasında tanıştıkları Major Ocelot, bir önceki görevde tutukluk yapan silahının yerini bir altıpatlar almıştır.





Snake The Boss'un ünlü Cobra Takımı'ndan The Pain'i etkisiz hale getirdikten sonra Graniny Gorki'deki araştırma laboratuarına sızar ve Dr. Aleksandr Leonovitch Granin ile tanışır. Granin, Volgin'in kendi projesi olan Metal Gear yerine Shagohod'u tercih etmesine çok kızdığını ve projeyi ABD'de yaşayan bir dostuna göndereceğini söyler. Granin aynı zamanda Volgin'in bunca silah geliştirmeyi nasıl finanse ettiğini açıklar. İkinci Dünya Savaşı sırasında ABD, Rusya ve Çin tarafından toplanan 1,3 trilyon dolarlık kaynağa ulaşmayı sağlayan ve bu üç süper gücün en elit kişilerinin kimliğini saklayan Philosophers' Legacy çipi Volgin'in elindedir. Ardından Snake yaşlı keskin nişancı The End ve The Fury ile karşılaşır ve onları da elimine eder.

Sokolov'u tekrar bulan Snake, Volgin'e yakalanır ve ağır bir şekilde işkence görür. O sırada Volgin'in asistanı Tatyana kılığında olan EVA, Snake'e yardım etmek ister ancak Ocelot şüphelenir ve onu bir teste tabi tutar. EVA'ya rastgele ateş açan Ocelot, yarı baygın halde olan Snake'in ona çarpmasıyla dengesini kaybeder ve ateş alan silah sonucunda Snake sağ gözünü kaybeder. The Boss, Ocelot'un silahlarından birini alır ve bitmiş olan Snake'i bacağından vurur. Boş silahı da kimseye göstermeden Snake'e verir. Hücresinde sadece bir çatal olan Snake, Boss'un bacağına sapladığı mermiyi çıkarır ve içinde sahte ölüm hapı olduğunu keşfeder. Onu kullanarak hücresinden kaçar.

Groznyj Grad'ın içine hapsolan Snake ile Volgin karşı karşıya gelirler. Volgin, Legacy'nin peşine düşen güçler yüzünden dünyanın ikiye bölündüğünü, Shagohod ve Legacy'yi kullanarak dünyayı tekrar tek parça haline getireceğini açıklar. The Boss'un da bu motivasyonla kendisine katıldığını söyler. Snake ile birlikte yakalanan Eva, The Boss tarafından götürülür ve Volgin ile Snake savaşmaya başlar. Snake dövüşü kazanır. Daha önce EVA'nın söylediği çıkış noktasında bir WIG savaş uçağı kalkış için hazırdır. EVA'yı dışarıda bulan Snake, The Boss'u görmek istediğini söyler. EVA'nın söylediğine göre The Boss da gidecekleri yerde onu bekliyordur. Shagohod ve GRU'nun askerleriyle saldıran Volgin'den kaçan Snake ve EVA kurtulurlar. Snake, The Boss ile karşılaşır.

The Boss, Soğuk Savaş yüzünden tüm birliğinin dağıldığını, Legacy'i kullanarak tekrar Philosopher'ları toplamak istediğini, dünyayı bir araya getirmek istediğini söyler. Dünyanın askeri bir yarışa girdiğini ve 21. Yüzyılda politik kavramlar olmadan da yaşanabileceğini söyler. Philosopher'ların tüm üyelerinin öldüğünü ancak savaşın tetikleyicileri haline geldiklerini anlatır. The Boss'un babası da bir Philosopher'dır ve kızına her şeyi anlatmıştır. The Boss da ona göre bu yüzden öldürülecektir. 1944'te Normandiya çıkarması sırasında hamile olduğunu ve çocuğunun yine Philosopher'lar tarafından kaçırıldığını açıklar. Halen göğsünde yılan şeklinde bir yara taşımasının sebebi budur. Snake, onu yener. The Boss, son nefesindeSnake'e Legacy'nin yerini gösteren mikrofilmi verir.

Ardından EVA ile buluşup kaçarlar. Ancak EVA bir Philosophers adına çalışan bir ajandır ve tüm amacı Legacy'yi ele geçirmektir. Tüm hayatı boyunca bunun için eğitilmiştir. The Boss dışında herkesi kandırabilmeyi başarmıştır. Mikrofilmi de alıp Çin'e kaçar. Fakat ardında bir kayıt bırakır. Kayıtta The Boss'un aslında kimseye ihanet etmediğini, tüm görevin ABD tarafından başından beri planlandığını ve tek amacın Legacy'ye sahip olmak istediğini anlatır. The Boss'un Snake tarafından öldürülmesi de planın bir parçasıdır. The Boss sadece canını değil, aynı zamanda onur ve gururunu da hiçe sayarak bir vatan haini olarak öldürülmüştür. Onun görevi budur. Snake'e başkan tarafından Big Boss unvanı verilir ancak Snake'in ruhu geri dönülemez şekilde değişmiş, her şeyini kaybetmiş gibi hissetmektedir.

Hikâyenin sonunda Ocelot'un CIA ajanı olduğu ve EVA'nın Snake'ten çaldığı Legacy'nin sahte olduğu ortaya çıkar. Legacy ABD'ye geri dönmüştür ve Philosopherların ABD tarafını yeniden kurmak için harcanacaktır.





1972 1973 1974 1975 1976 1977 1978

1970

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS



Canon olmasına rağmen bir yan hikâyeye odaklanması sebebiyle biraz üvey evlat muamelesi gören Portable Ops, MGS 3'teki olayların altı yıl sonrasında geçmekte. Snake, CIA ile bağlarını koparmış ve kendi birliğini kurmuştur. CIA için çalışan Fox Unit, Snake'i yakalar ve hapse atar. Snake burada Roy Campbell adında bir askerle tanışır ve onunla birlikte hapisten kaçar. Fox Unit'deki eski dostlarıyla irtibata geçen Snake ihanetle suçlanmaktadır ve kendini aklamak için Kolombiya'daki isyanın lideri Gene'in Amerika'ya nükleer saldırı düzenlemesini engellemek durumundadır.

Görevi sırasında Gene'in birçok askerini de ikna ederek saflarına katar. Bu sırada 1966'da Mozambik'te karşılaştığı Frank Jaeger isimindeki çocuğun Gene'in deneyleri sonucunda Null isminde beyni yıkanmış kusursuz bir askere dönüştürülmeye çalışıldığını görür. Null'ı ve Gene'i alt eder, geniş bir maddi kaynak ele geçirir, bir suçlu olmaktan çıkar ve Amerikan ordusunun elit birliği FOX-HOUND'u kurar. Bütün bu olaylar olurken eski dostumuz (!) Ocelot'un da eli boş durmaz elbette ve CIA başkanını öldürüp The Patriots'un kim oldukları bilgisini ele geçirir.





1972
LES ENFANTS TERRIBLES PROJESİ

Big Boss bir görevden ağır yaralı bir şekilde döner ve komaya girer. Kendileri için çok değerli olan Big Boss'u kaybetmekten korkan The Patriots, daha önce aşırı radyasyona maruz kaldığı için kısır olan Big Boss'u klonlama kararı alır. Eva taşıyıcı annelik görevini üstlenecektir. Bazı başarısız denemelerin ardından sağlıklı bir ikiz elde ederler. Big Boss'un baskın hücrelerini Liquid Snake, ikincil hücreleri Solid Snake almıştır ancak Liquid aksine inandırılarak yetiştirilir. Bir süre sonra işlem tekrarlanır ve hiçbir zayıflığı olmayan üçüncü kardeş dünyaya gelir: Solidus Snake. Uyandığında bu yapılanlardan hiç mutlu olmayan Big Boss CIA'i terk ederek kendi askeri birliği MSF'i (Militaires Sans Frontieres) kurar.

1973 · 1975 · 1976 · 1977 · 1978 · 1979

1974
METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

Snake Kolombiya'da MSF askerlerini yetiştirmektedir. Birliğin ikinci lideri Miller bir gün Paz ve Gálvez adında iki kişiyle birlikte gelir. Silahsızlanmayı seçmiş Kosta Rika, silahlı bir örgütün istilası altındadır ve MSF'in yardımını istemektedir. Snake ilk başta çekingen davransa da The Boss'un yakın zamanda kaydedilmiş bir ses kaydını dinleyince bunun ne anlama geldiğini de çözmek adına görevi kabul eder. Bu sayede Karayip açıklarında bir üsse sahip olur. İstilacı grubun CIA destekli olduğunu ve CIA'in Kosta Rika'ya nükleer silah yığdığını tahmin etmektedir ki bu tahminleri doğru çıkar.

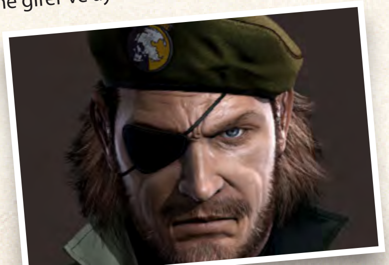


Kosta Rika'daki terörist üssünde araştırmalar yapan Snake bu sırada Amanda, Chico, Cecile ve Huey Emmerich gibi MGS serisinde önemli yere sahip karakterlerle ilk kez karşılaşır. Huey'den nükleer bir mecha olan Peace Walker'ın bir yapay zekâya sahip olduğunu, nükleer saldırı olduğunu anladığı anda karşı saldırı gerçekleştirmek üzere programlandığını, seri üretimi gerçekleştirilirse nükleer saldırı yaptıkları takdirde aynı şekilde karşılık alacağını bilen devletlerin bunu yapmaktan kaçınacağı ve barış sağlanacağı varsayımı üzerine üretildiğini öğrenir.

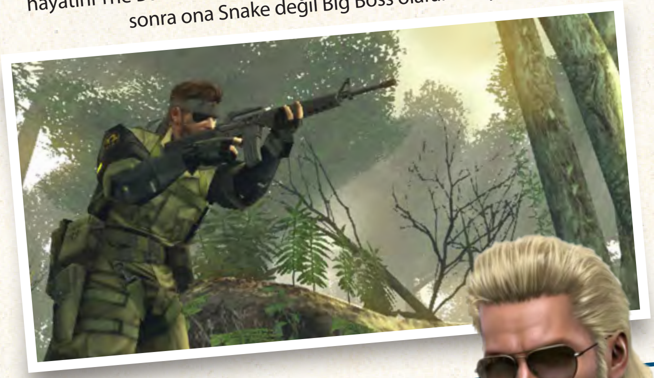
Bir süre sonra Peace Walker'ın yapay zekâ tasarımcısı Dr. Strangelove ile karşılaşan Snake, bu yapay zekânın The Boss baz alınarak yapıldığını, duyduğu ses kayıtlarının da ona ait olduğunu öğrenir. Dr. Strangelove The Boss'u, karar verme yeteneklerine duyduğu güven nedeniyle seçmiştir. Durumdan tiksinen Snake bu yapay zekâyı yok etmeye karar verir. Bu çabaları sırasında terörist lideri Coldman ile karşılaşır ve amacının ABD'ye Küba Füze Krizi sırasında kaybettiği itibarını geri kazandırmak olduğunu öğrenir.

Coldman MSF üssünü hedef alarak düşmanını yok etmek üzereyken Gálvez gelip onu durdurur, aslında Zadornov adında bir Sovyet ajanı olduğunu açıklar. Füzenin hedefini Sovyetler Birliği'nin dostu Küba'ya çevirir. Bir Amerikan üssünden yapılacak bu saldırı Sovyetler Birliği'ne stratejik avantaj sağlayacaktır. Zadornov Coldman'i ölümcül bir şekilde yaralar. Snake'i de tam öldüreceği sırada MSF askerleri gelip onu kurtarır ve Zadornov'u yakalar. Ancak Coldman ölmeden önce Küba'ya yapılacak saldırıyı onaylayan kodu sisteme girer ve aynı zamanda ABD'ye sahte bir nükleer saldırıyı tetikler.

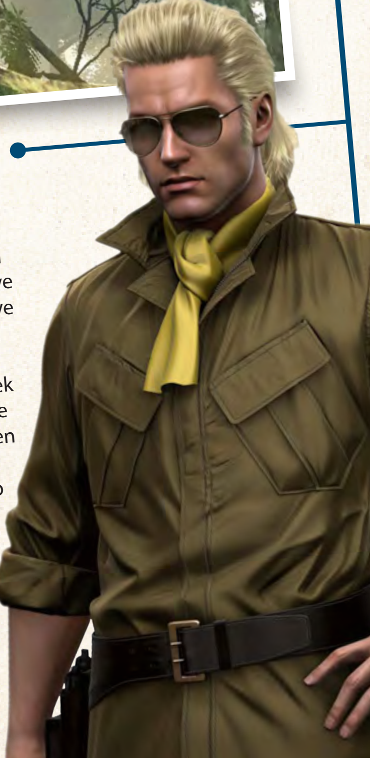




Snake, Peace Walker'ın asıl nükleer saldırısını engellemeyi başarır ama sahte saldırı konusunda bir şey yapamaz. Kendisine saldırıldığını düşünen ABD, karşı saldırı düzenlemek üzeredir. Bu sırada kontrolü eline alan, The Boss'tan baz alınarak tasarlanan yapay zekâ Peace Walker'ı suların derinliklerine doğru götürerek kendini imha eder, sahte saldırı da son bulur. Snake, Peace Walker'a son bir selam durduktan sonra bandanasını çözer ve rüzgâra bırakır. Kendisini ihanete uğramış hissetmektedir. The Boss'un silahlarını bırakıp kendisini ülkesi adına feda etmesini kabullenmeyecek, hayatını The Boss'tan farklı bir şekilde yaşayacaktır. Miller'dan bundan sonra ona Snake değil Big Boss olarak hitap etmesini ister.



Grup üsse döndükten bir süre sonra Zadornov koğuşundan kaçar. Snake onu bulduğunda kendini korumak adına onu öldürmek zorunda kalır. Yalnız Zadornov'un içeriden yardım aldığını öğrenirler. Bu sırada Huey ve Strangelove'ın MSF için inşa ettiği ve Peace Walker'ın nükleer başlığının yüklendiği Metal Gear Zeke, Paz tarafından harekete geçirilir. Gerçek adının Pacifica Ocean olduğunu ve The Patriots için çalıştığını söyleyen (ve aslında 24 yaşında olan) Paz, ABD'ye nükleer saldırı düzenleyip MSF'i terörist olarak göstermek niyetindedir. Snake tarafından etkisiz hâle getirilen Paz yüksek mesafeden suya düşer ve Snake dışında herkes onun öldüğünü düşünür.









1995

METAL GEAR

1995 yılında Birleşmiş Milletler, Outer Heaven adı verilen ve içinde özel bir askeri birliğin bulunduğu devlet hakkında bir istihbarat alır. İstihbarata göre Outer Heaven sınırları dahilinde bir kitle imha silahı geliştirilmiştir. Big Boss'un kumandasındaki Fox Hound görevlendirilir ve görev birimin en iyi ajanı Gray Fox tarafından yürütülür. Ancak Gray Fox yakalanır. Yakalanmadan önceki son sözleri "Metal Gear"dır.

Operasyonu yürütme görevi Fox Hound ile ilk görevine çıkacak olan çaylak Solid Snake'e verilir. Big Boss komutasındaki Snake'in amacı Gray Fox'u kurtarmak ve Metal Gear'ın ardındaki gerçeği bulmaktır. Snake, bilerek kendini yakalatır ve Outer Heaven'a sızar. Big Boss'un talimatlarıyla hapisten kurtulan Snake, yan hücrede Gray Fox'u bulur. Fox'a göre Metal Gear, nükleer füze atabilen ve yürüyebilen devasa bir tanktır. Snake, Metal Gear'ı tasarlayan kişi Dr. Drago Pettrovich Madnar'ı bulmalı ve Metal Gear'ın nasıl yok edileceğini öğrenmelidir.

Kılık değiştiren Snake, Dr. Madnar'ı bulur. Ancak Madnar kızı Ellen'ın rehin tutulduğunu, önce onu kurtarmaları gerektiğini söyler. Ellen'ın peşine düşen Snake kızı bulunca bazı cevaplar ister. Ellen, babasının Metal Gear'ı rızası olmadan geliştirdiğini ve buna zorlandığını söyler. Dr. Madnar Metal Gear'ı yok etmenin, belli bir sırayla bacaklarına plastik patlayıcı yerleştirmek olduğunu söyler. Metal Gear'ın bulunduğu binaya sızan Snake, Big Boss'tan tuhaf mesajlar almaya başlar. Bunlardan bazıları Snake'in gecikmesini sağlar.

Snake Metal Gear'ın tutulduğu hangara sızar ve onu patlatmayı başarır. Hemen ardından Outer Heaven'ın kendini imha mekanizması devreye girer ve geri sayım başlar. Tam o sırada Outer Heaven'ın gerçek lideri Big Boss ortaya çıkar. Snake oraya aslen yanlış istihbarat toplaması için gönderilmiştir. Kimse Snake'in bu kadar ileri gidebileceğini tahmin etmemiştir. Snake, Big Boss'u mağlup eder ve operasyon başarıyla sonuçlanır. Big Boss, Snake ile tekrar karşılaşacaklarına dair yemin eder.

1994 1996 1997 1998 200

1999

METAL GEAR 2: SOLID SNAKE

1990'ların sonuna doğru bir enerji krizi ortaya çıkar. Dr. Kio Marv adındaki Çek bir bilimadamı çok daha az eforla elde edilebilen ve daha dayanıklı bir yakıt türü keşfeder. Oilix adındaki bu yakıtın tanıtımı için ABD'ye giderken Zanzibarland askerlerince kaçırılır. NATO, Zanzibarland'in tüm dünya devletleri için bir tehdit olduğunu keşfeder. Zanzibarland tüm Oilix boru hatlarını kontrol etmeyi planlıyor ve elinde fazla sayıda nükleer savaş başlığı bulunduruyordu. Fox Hound'un yeni kumandanı Roy Campbell bu görev için Solid Snake'i emekliliğinden geri döndürür Dr. Marv'ı kurtarması için operasyona yollar.

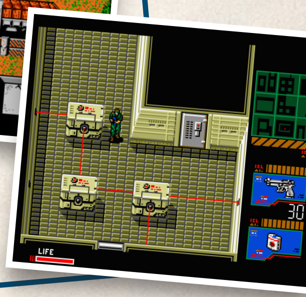
Bu görev için tekrar Dr. Madnar ile birleşen Snake, Madnar'dan Big Boss'un halen yaşadığı ve onu yeni bir Metal Gear prototipi üzeride çalışmaya zorladığını öğrenir. Aynı zamanda daha küçük yeni Metal Gear üniteleri de seri üretime girecektir. Zanzibarland'de Dr. Madnar kaçırılır ve Snake Gray Fox ile savaşır. Gray Fox, yeni bir tip Metal Gear'a kumanda etmektedir. Yine Zanzibarland'in askeri birlikleri, Big Boss'un elite birimlerinde oluşmaktadır.

Maalesef Snake yetişemez ve Dr. Marv'ın cesedini bulur. Yine de Oilix ile ilgili bilgileri ele geçirmeyi başarır. O sırada Dr. Madnar gerçek motivasyonunu açıklar. İlk oyundaki olaylardan sonra Dr. Madnar bilim dünyasından aforoz edilmiştir. İntikam alabilmek için Zanzibar operasyonu için gönüllü olmuş ve kendini Metal Gear projesini geliştirmeye adamıştır. Snake'i öldürmeye teşebbüs eden Dr. Madnar etkisiz hale getirilir.

Kaçış yolunda tekrar Gray Fox ile karşılaşan Snake onunla epik bir dövüş gerçekleştirir. Bir mayın tarlasında yumruk yumruğa girişen ikiliden kazanan Snake olur. Son olarak tekrar Big Boss ile karşılaşan Snake'in tüm ekipman ve silahları alındığı için, onunla savaşırken bir mucize yaratmak zorunda kalır. Big Boss'u bir küçük şişe aerosol ve çakmakla elimine eden Snake, bir kez daha günü kurtarmayı başarır.











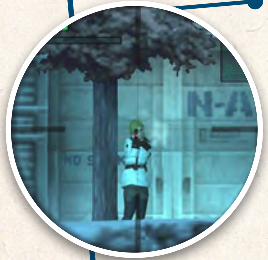
2005
METAL GEAR SOLID



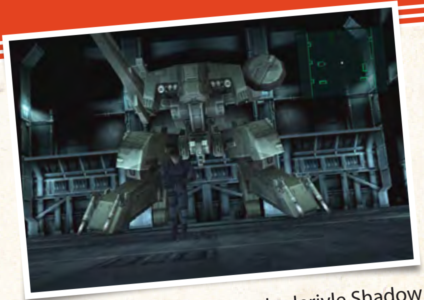
Geldik Shadow Moses Adası'na. FoxHound ve Next-Generation Special Forces'tan önemli isimleri kaçıran Liquid Snake önderliğindeki Sons of Big Boss, nükleer tehdit ile ABD hükümetine **1 milyar dolarlık** bir şantaj yapar ve buradaki blöf miktarı %0'dır. Foxhound generali Roy Campell da Solid Snake'i tehlikeyi yok etmesi için Shadow Moses'a yollar. İlk nesil olan nanomakinelerden Solid Snake'e enjekte eden Naomi Hunter, böylece Snake'i daha güçlü, insanüstü hale getirmiştir ama yan etkilerinden olan yaşlanma acısı, Snake'in sonradan büyük belası olacaktır.



Roy Campbell'ın erkek kardeşinin kızı olan **Meryl Silverburgh** ilk kez karşılaşacak olan Solid Snake, bu cehennemden beraber çıkacaklardır. Snake, kaçırılan DARPA şefi Donald Anderson ve ArmsTech başkanı Kenneth Baker'ı kurtarır ama Metal Gear'ın varlığını da böylece öğrenmiş olur. Nitekim Revolver Ocelot Baker'dan gerekli ikinci MG kodunu almayı bilir ama bu sırada Cyborg Ninja sahneye çıkar ve Ocelot'un kolunu keser. Dr. Emmerich'i ararken tekrar karşılaşacağı Cyborg Ninja'nın Zanzibar'da öldürdüğü, eski dostu Gray Fox olduğunu anlar. Kurtaracağı Dr. Emmerich de MG Rex tehlikesini Snake'e açıklar, Snake dumurdan dumur beğenir.



MGS evreninin en unutulmaz iki bossu **Psycho Mantis ve Sniper Wolf** engellerini geçince Master Miller yardımıyla Naomi'nin basit bir codec destekçisi olmadığı anlaşılır. Solid'e verdiği Foxdie virüsünün geliştirilmişini yapan Naomi tutuklanır ama Snake'e arkada kalan hikayeyi anlatır. Yine de Big Boss'un Snake'in babası olduğunu öğrenince Gray Fox ve Snake'e MG Rex'i yok etmesi için yardım eder (ki Gray Fox Naomi'nin ağabeyidir). Otacon, Snake işkence görürken Rex hakkında net bilgilere ulaşır. Snake de daha sonra Liquid ile Otacon'un asıl planlarını öğrenir; Rusya ve ABD arasında nükleer savaş başlatmak ve akabinde Rex ve Genome askerlerini çift taraflı satmak.



Sergei Gurlukovich'in de askerleriyle Shadow Moses'ı Outer Heaven'a dönüştüren Liquid Snake, hem ABD'den gelecek parayla, hem de satışlar ile Genome askerlerin genetik sorunlarını çözecek, Foxdie aşısı geliştirecek, Rex'lerin de gücüyle dünyayı üçüncü bir savaşa sürükleyecekti. Ama Snake üç PAL anahtarı da bulup Rex'i aktifleştirdi. Ama Snake bir şeyi bilmiyordu ki codec'teki Master Miller aslında üç gün önce ölmüştü ve konuştukları frekans aslında Campbell'a ait değildi. Miller yerine konuşan aslında **Liquid Snake**'ti. Snake'i kandırmalarının asıl nedeniyse de Baker'dan Ocelot'un aslında kodu alamamış olmasıydı. Böylece Snake'i gaza getirmişler ve Rex'i aktif hale geçirtmişlerdi.



Liquid ile Solid Snake, Rex üzerinde dövüşmeden önce sıradan ikizler olmadığını, Les Enfants Terribles projesine ait **Big Boss klonu** olduklarını Liquid, Solid Snake'e anlattı. Big Boss komadayken alınan hücreleriyle projelenen Liquid ve Solid'in ilginç özellikleriyse Liquid'in aslında Solid'in yapımdaki bir deney olmasıydı. Daha ilginciyse Solid Snake'in tüm oyun boyunca öldürdüğü askerlerin genetik kardeşleri olmasıydı. Liquid Big Boss'un DNA'larına ulaşmalı ve Solid Snake'i öldürmeliydi. Bunu kolaylaştırmak için Meryl'ı kullansa da başarılı olamadı. Cyborg Ninja'nın kendi canını vererek yardım ettiği Rex'i yenen Solid Snake, en sonunda Liquid'i de etkisiz hale getirmeyi başardı ve bu macerasına son verdi. Tek eksiği arkasında Revolver Ocelot'u bırakmasıydı!

2001 2002 2003 2004 2006 2008

2007
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

TANKER

Otacon ve Solid Snake'in kurduğu anti-Metal Gear organizasyonu (Philanthropy) New York Harbor yolundaki bir tankerde yeni bir Metal Gear, kodadıyla RAY, olduğu bilgisini alır Emma Emmerich'ten ve Solid Snake şık bir inişle gemideki yerini alır. Albay Gurlukovich'in önderliğindeki özel Rus güçleri ile birlik olan Revolver Ocelot, RAY'i test etmek için NY'de yol alırken, Snake de albayın kızı Olga ile ilk çatışmasını verir.



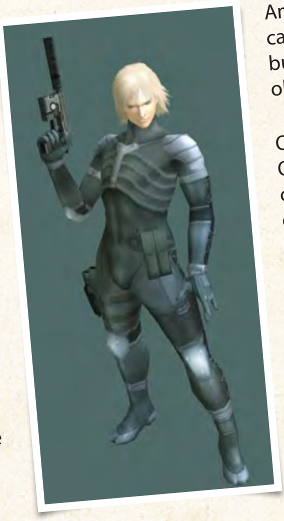
Gemi içerisinde kanıt toplamak zorunda olan Solid Snake, RAY'in izlerini ararken Ocelot'un Sergei Gurlukovich'i kandırdığı Liquid Snake komutasında değil The Patriots olarak planını işlediğini öğrenir ve Ocelot'un Sergei'yi vuruşuna tanık oldu. 2005'teki olaydan sonra kendine yeni kol taktıran Ocelot, Liquid Arms yüzünden ara ara mavi ekran verse de, RAY'in böylece tek kaptanı olur ve gemiyi parçalayarak kaçar. Solid Snake boğulmaktan kurtulur ama The Patriots konuyu iyi manipüle ederek medya üzerinden tezgahı Solid Snake'e atar.



2009
BIG SHELL

2007'deki batan tanker nedeniyle denize sızan binlerce ton ham petrolün arıtılması için kurulan Big Shell, 2009'da Solidus Snake'in önderliğinde, kendilerine Sons of Liberty adı takan terör örgütü tarafından kuşatılır. 30 rehinenin yanında bir de Amerika Başkanı James Johnson'u da tutsak tutan Solidus'un karşısına Foxhound bu sefer Snake'i yani Raiden'ı yollar. Daha doğrusu Rosemary, The Colonel'a Raiden'ı önerir.

Raiden'la beraber Big Shell'e gelen diğer gruplar SEAL Team 10 ve Alpha Team'dir. SEAL takımından olan Iroquois Pliskin Solid Snake'e benzerliğiyle dikkat çeker. Vamp ile karşılaşmasında ucuz yırtsa da Vamp baş belası olmayı sonra da sürdürecektir. Raiden tüm oyun boyunca Dead Cell üyelerini (Fatman, Fortune, Vamp ve Solidus) sırayla haşat edeceğini bilmeden yoluna devam eder, yan ekipler sayesinde platforma yerleştirilen bombalar etkisizleştirilir. Başkan ve diğer rehineler nerede; öğrenmesi için Cyborg Ninja ortaya çıkar ve Raiden'a bir isim verir (Ninja bu sefer Olga'dır).



Raiden bu isimle, Ames ile buluşur. Ames ona Big Shell'in aslında iki yıl önce MG Ray üretimi için yapıldığını açıklar. Başkanın da bu işte temiz olmadığını vurgularken kriz geçirip ölür. Raiden Kasatka ile dövüşürken Pliskin gelir ve gerçek Solid Snake olduğunu açıklar; Raiden'a Solidus'un nasıl da adını kullanarak düzenbazlık yaptığını anlatır. Otacon'un kendisini nasıl kurtardığını ve şu andaki bir görevinin de Otacon'un üvey kardeşi Emma'yı kurtarmak olduğunu söyler. Emma, hikayede GW programının (yani Patriots'un gizliliğini sağlayan, medya üzerinde filtre uygulayan dev bir ağ) sonunu getirecektir. Ama Emma, Vamp'ın açtığı yara yüzünden Otacon'un kucağında ölür ve hepimizi hüzne boğar. Ardından başkanı bulan Raiden, Arsenal Gear'ın sırrını ve ne kadar tehlikeli olduğunu, asıl kılıfın bunun için olduğunu anlar.



Ocelot başkanı öldürür. Raiden yakalanır, işkence görür, Ocelot ve Solidus tarafından Raiden'a "Beyaz Şeytan" adı, çocukluğu anlatılır. Olga, Raiden'ı kurtarır ve MGS4'te göreceğimiz çocuğundan bahseder. Raiden kurtulduktan sonra Codec üzerinden konuştuğu Colonel aslında GW tarafından yaratılmış bir yapay zekadır. Raiden pek çok RAY'i ısı güdümlü füzeyle vurduktan sonra tekrar Solidus tarafından yakalanır. Patriots'un Raiden üzerindeki "süper asker" planları anlaşılır ama Ocelot'un tüm ekibi öldürme planı tutmaz. Arsenal Gear Manhattan'a dalar (Günlerden 30 Nisan'dır). Solidus ve Raiden N.Y.'taki Federal Hall'ın çatısında savaşırlar. Solidus, Raiden'ın ailesini öldürdüğünü itiraf ederek ölümünü hazırlar. Patriots üzerindeki sansür kalkar. Raiden geçmişiyle yüzleşir. Rose ile birlikte yeni bir hayat kurmaya yemin ederler.



2010 | 2011 | 2012 | 2013 | 2015

2014
METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

"Savaş değişti" diyerek açılır MGS 4. Dünya ekonomisi, nanomakineler ile geliştirilmiş ve devletlerin sahip olduğu ordulardan üstün durumdaki PCM ismindeki askerlerin savaşmaları üzerine kuruludur. Bu nanomakinelerin oluşturduğu kontrol ağı Sons of Patriots olarak bilinir ve Liquid Ocelot'un amacı bu ağı ele geçirmektir. Snake ise FOXDIE virüsü nedeniyle hızlı bir şekilde yaşlanmıştır ve 1 yıldan kısa bir süre içinde ölecektir. O sırada Olga'nın kızı Sunny ve Otacon ile yaşamakta olan Snake, Birleşmiş Milletler adına çalışan Roy Campbell'dan Liquid'i öldürme görevini alır.



Orta Doğu'da savaşın sürdüğü bir yerde Liquid'i öldürme fırsatını bulur ancak Liquid, bölgedeki askerlerin nanomakinelerini etkileyen bir sinyal yollayarak herkes ile birlikte Snake'i de etkisiz hâle getirir ve oradan uzaklaşır. Bu esnada Snake önce Meryl, sonra da Naomi ile tekrar karşılaşır. Kaçırılan Naomi'yi Vamp'in ağır yaraladığı Raiden'ın yardımıyla kurtarır. Raiden'ı iyileştirecek teçhizata ve de Big Boss'un bedenine sahip olduğunu duyduğu bir grubu bulmak üzere Doğu Avrupa'ya gider. Grup Big Mama, yani Eva tarafından yönetilmektedir.



Snake ve Eva burada Liquid'in saldırısına uğrarlar. Liquid, Snake ve Meryl'ın grubu hariç bütün askerleri nanomakine kontrolü ile öldürür. Vamp Big Boss'un bedenini ateşe atar. Ardından atlayan Eva da Snake'in kollarında can verir. Liquid, Naomi'yi de esir olarak yanına alır ve gider. Liquid'in The Patriots'un elinde bulunan nanomakineleri kontrol eden yapay zekâyı yok edip kontrolü kendi eline almak istediğini öğreniriz. Bunu için de Shadow Moses'ta bulunan, DNA kaydı yapılmamış nükleer füzeleri kullanmayı planlamaktadır. Oraya giden Snake, Vamp ile karşılaşır ve Vamp, Snake'e yardıma gelen Raiden tarafından öldürülür. Kanser olduğunu öğrendiğimiz Naomi'nin de hayatı orada son bulur.



Liquid, denizaltı üssü ile ortaya çıkar ve saldırır. Raiden'ın ve Amiral Mei Ling'in gemisinin yardımıyla durdurulur. Üsse giren Snake yapay zekânın merkezine ulaşıp elindeki gelişmiş virüsü kullanır ve Liquid'in kurduğu sistem çöker. Virüs üzerinde yapılan geliştirmeler etkinliğini arttırmıştır ve aynı anda The Patriots'un ağı da çöker. Tüm savaşlar durur. Snake ile Liquid arasındaki son dövüş de Snake'in galibiyetiyle sonuçlanır.



Oyunun sonunda Snake kendini öldürecekken Big Boss, yanında bitkisel hayattaki Zero ile çıkagelir ve onu durdurur. Elde tutulan DNA'ları ve Liquid ve Solidus'un bedenleri kullanılarak Eva tarafından yeniden ete kemiğe büründürülmüştür. Doğu Avrupa'da yanan bedenin Solidus'a ait olduğunu söyler ve ardından The Patriots hakkındaki ayrıntıları Snake ile paylaşır. Zero'nun yaşam destek ünitesi ile bağını kopartarak onu öldürür. Snake'in vücudundaki nanomakinelerin onu öldüreceğini bile bile yanına gelir ve Snake'ten onu The Boss'un mezarına götürmesini ister. Big Boss mezarın başında selam durur ve The Boss'u öldürdüğü gün zaten öldüğünü söyler. Snake'ten hayatının geri kalanını huzur içinde geçireceği sözünü aldıktan sonra huzur içinde hayata veda eder.


Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:
eskisayi.oyungezer.com.tr

inceleme



DOTA 2

Valve'ın yeni oyunu dünyayı fetheder mi? (sf. 54)

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.
Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **97. sayfaya** davet ediyoruz.



Bu Koridorun Sonu Yok

– ALİ SEZGİN

DotA, hâlâ kendinizi o korkunç koridorlara kapatıp günlerinizi gecelerinize katmadıysanız, şimdiye kadar göz ucuyla görüp adını duyduğunuz bir oyun olmuştur. Gittiğiniz internet kafede siz *Counter-Strike* oynarken, birkaç garip genç o garip *Warcraft 3* modunu oynuyordur tahminen.

Ufak bir *Warcraft 3* modu olsa da *DotA,* yeni bir oyun türü oluşturdu aslında. Ne saf strateji, ne saf aksiyon. Ardından dallara budaklara ayrıldı, yapımcıları arasında fikir ayrılıkları oldu ve ortaya çıkan farklı oyunlarla birlikte MOBA dediğimiz tür oluştu. Çoğu için tek ve değişmez bir harita, 10 oyuncu ve takım oyunu kadar, yeteneğin ve hepsinden öte öngörünün önemli olduğu bir tür.

TAŞ-MAKAS-KAĞIT-"RUBICK"

Oyunun alfa sürümünden itibaren *Dota 2* hesabım olmasına rağmen, ne yalan söyleyeyim oyuna başlamaya pek hevesli değildim. 5 kişilik takımda herkesin son derece önemli olduğu bir oyunda, her mağlubiyetten sorumlu olan o beceriksiz olmak istemiyordum. Bir gün *Evgenia* isimli bir kız hayatıma girdi ve *Dota 2* oynadığını söyledi. Ben de hazır "*oyun gurusu*", "*her şeyi bilen çocuk*" havasını yakalamışken, *Dota 2*'de şov yapıp havamı atmayı planlıyordum. Tabii kazın ayağı öyle olmadı. Şu anki oyuncular eğitim bölümleri oynayabiliyorlar ama ben ilk günlerimde ağzımı burnumu kırdırıp azar yediğimi hatırlıyorum.

Dota 2'nin mekanikleri çok basit, hatta o kadar basit ki bir noktadan sonra bu oyunda nasıl başarısız olunabileceğini sorgular hale geliyorsunuz. "*Kadimler*" isimli iki denk gücün kapıştığı *Dota*'da (isminin açılımı "*Kadim Olanların Korunması*" oluyor zaten) oyun alanınız toplamda üç koridor ve iki tarafı çevreleyen ormandan ibaret. Aydınlık "*Radiant*" ve karanlık "*Dire*", her koridor üzerinde iki kule sahibi ve sürekli olarak aynı aralıklarla ve aynı anda oldukça zayıf "creep"leri gönderiyorlar. Yani biz olmasak, ortada asla bitmeyecek bir savaş söz konusu.

ACEMİLİK BİTTİ

Bu noktadan sonra işler biraz karışıyor. Oyuncu kahramanlarının amaçları düşman tarafın Kadimlerini yok etmek. Ancak bunu yapmak için bir RYO oyununda olduğu üzere karakterlerini geliştirip, çeşitli eşyalarla güçlendirmeleri gerekiyor. *Dota 2*'de toplam 102 adet kahraman var ve her birinin farklı özellikleri ve zaafları bulunuyor. Örneğin taşıyıcı denilen kahramanlar oyunun başlarında çok zayıf olmalarına rağmen, seviye atlayıp, eşya avantajını elde ettiklerinde durdurulamaz hale geliyor. Bunların üstesinden gelen ve aynı zamanda taşıyıcıların güçlenmesine yardım eden destek birimleri var. Oyun içinde rakip oyuncuları avlayabilen avcılar, ya da kuleleri kolayca yıkabilen, düşman dalgalarını hızlıca yok edip iten sınıflar da mevcut.

Dota 2'de rollerine tamı tamına bağlı karakterler olsa da genel anlamda, kahramanların her birinin etkili olduğu farklı alanlar ve farklı özellikleri var. Bu yüzden *Dota 2* maçlarında maç öncesi de, oyunun kendisi kadar önem taşıyor. Rakibinizin seçkilerine karşı koyacak karakterlere yöneliyorsunuz haklı olarak. Elbette rakibinizin sizin seçimlerinize karşı tercihler yapma ihtimali de her zaman var. Sırf belirli bir kahramana karşı uygun eşyalar almanın, belirli yetenekleri diğerlerinden önce almanın bile ciddi farklar yarattığını söyle-



Dönemsel olarak Dota 2'ye farklı modlar gelebiliyor. Mesela burada cadılar bayramında Canavar Roshan'dan şeker kaçırmamız gerekiyor.



Oyuna başladığım ilk zamanlara ait bir resim. 30 galibiyet skorumla ne kadar da mutluymuşum.

İlk seviyelerde kulelere çok yaklaşmamanızda fayda var. İlerleyen dönemlerde tek başınıza çoğu kuleyi kısa sürede yıkacak hale geleceksiniz.



meme gerek yok diye düşünüyorum. Uzun lafın kısası kilidin ancak oyunun sonunda açıldığı bir taş-makas-kağıt döngüsü söz konusu.

Dahası, her karakterle oynamasanız bile, düşmanınızın karakterini iyi tanımalısınız. Her karakterde hasar veren, yavaşlatan ve yeri geldiğinde hedefini sersemleten veya dostları iyileştiren yeteneklerden birinin yanısıra, dolum süresi uzun "Ultimate" büyüler mevcut. Bunları az çok bilmeli, ne zaman kullanıldıklarına dair de fikriniz olmalı.

Ama siz muhtemelen merak edip başladığınızda bunların hiçbirinden haberdar olmayacaksınız. Şahsen ben tipini beğendiğim bir karakteri seçip oyuna atlamıştım ki, kendi seviyemde oyuncularla kapışıyor olmama rağmen sonu iyi olmadı. Oyun içi çok fazla mekanik var ve bunların hepsini öğrenmek imkansız. Örneğin creep'lere öldüren vuruşu atıp altın toplamak, dost creep'leri kuleleri düşman haklamadan önce yok edip haklamak gibi temel mekaniklerden tutun da, takım içi dayanışmanın ve haritayı görecek noktalara gizli kamera misali çalışan Ward'lar yerleştirmeye kadar sayısız önemli detay var. Ayrıca takım oyunu hayati önem taşıyor.

Tek bir karakterde ustalaşmak başta güzel bir fikir gibi gelebilir belki ama karşınızdaki kahramanın özelliklerini bilmiyorsanız, daha da önemlisi ne gibi durumlarda zorluk çektiğini birinci elden görmediyseniz ona karşı ne yapacağını da bilemezsiniz. Burada oyunu öğrenmek için harcamanız gereken, sizin yüzünüzden kaybedilecek maçlarla dolu en az 30-40 oyun saatinden bahsediyorum. Bu pek çoğunuzun gözünü korkutabilir ama bir öğrenip, kendinize iyi kötü beraber oynayacak bir eküri kurduktan sonra başka bir oyunu denemek aklınızın ucundan bile geçmeyecek.

"YENİ OYUNCULARI BİR DELİĞE TIKALIM, BIRAKALIM BİRBİRLERİNİ DELİRTSİNLER"

Oyun içinde bir de yetenek ve eşya seçimi söz konusu. Neyse ki Valve hem içine ufaktan şirince bir öykü eklenmiş eğitim bölümleriyle, hem de diğer kullanıcıların hazırladığı rehberler sayesinde eski dönemde oyuna başlamış biz moruklara kıyasla daha az sorun yaşayacaksınız. Oyun içindeki kullanıcı rehberleri sayesinde hiç sorun yaşamadan hangi duruma göre yetenek ve eşya seçimi yapmayı öğrenebiliyorsunuz. Bilmediğiniz veya daha önce kullanmadığınız bir sınıf olursa sadece rehberde ve yetenek altlarına yazılan küçük tüyolar kurtarıcınızdır.

Dota 2'de tek bir harita olması canınızı sıkmasın. Bu durumu beğenmemek neden satranç için tek bir oyun tahtası olduğunu sorgulamaya benziyor. Zaten çalışan *DotA* alt yapısına fazla dokunmayan Valve, çareyi karakter seçim seçeneklerini değiştirmekte bulmuş. Her kahramanın seçilebildiği klasik modun yanı sıra, sunulan üç karakterden birinin seçildiği tek çekiliş, 20 karakterin sırayla dağıtıldığı rastgele çekiliş gibi modlar da mevcut. Daha profesyonel oyuncular için de Kaptan modu var ki seçilen kaptanlar sırayla belirli kahramanları seçilemez hale getirip, kahraman seçme işini gerçek anlamda bir zekâ savaşına çevirebiliyor.

Şunu da eklemeden edemeyeceğim, *Dota 2*, sadece çevrimiçi bir oyun değil, aynı zamanda önemi bir eSpor turnuva oyunu. Yani kendinizi geliştirmek istiyorsanız sayısız kaynak bulmanız mümkün. Profesyonel oyuncuların sınıf rehberleri, ufak tüyolar... Etraf bilgi kaynıyor. Kendimi geliştirdiğim sürede bu bilgilerden de faydalandığım doğrudur.

Valve'ın sunucuları rahat tutma politikası ile *Dota 2*'nin kapıları kısıtlı şekilde açıldı. Oyuncular, adım adım davet ediliyor yani. Kökeni orijinal *DotA*'ya dayanan benzer türde *Legaue of Legends* ve *Heroes of Newerth* gibi oyunların aksine burada kahramanlar satılık değil. 102 kahramanın tamamı da açık durumda, illa oyunda para harcamak isterseniz, eşya götürüp getiren farklı kuryeler, kahramanlar için farklı zırh ve silahlar gibi yan

Ben Ettim, Siz Etmeyin

Asla kuryeyi boşa kullanmayın.

Oyunun hemen başlarında kuryeyi tekrar tekrar çağırmanız, sağlık veren eşya gerektiğinde oyuncuların ölümüne neden olabilir. Mümkünse alımlarınızı toplu olarak yapmaya çalışın. Haritaların yanlarında bulunan dükkanlardan bazı temel eşyaları alabileceğinizi unutmayın.

Ward kullanın.

DOTA'yı karşılıklı olarak beşer atla oynanan bir tür satranç oyununa benzetirsek, haritadaki diğer elementlerin nerede olduğunu bilmek büyük önem taşıyor. Taşıyıcı olursanız Ward'a para harcamayabilirsiniz ancak destek sınıfına ait bir karakter kullanıyorsanız mutlaka ama mutlaka Ward alın. Harita ve ormanların içinde size saldırmayı planlayan düşmanları görmek ve bu sayede tuzak kurup tuzaklardan kaçabilmek büyük önem taşıyor zira.

Kazanç ve kayıplarınızı iyi hesaplayın.

Dota 2'de başarılı olmanın en önemli yolu hangi çatışmanın size ne getireceğini iyi hesaplamaktan geçiyor. Bir destek birimi olarak kendi ölümünüz pahasına kaçan bir taşıyıcıyı öldürmek için intahar saldırısı yapmak mantıklı bir harekettir. Tersi bir durumda çoğu oyuncu canı az alakasız bir destek için kendini tehlikeye atmaktan çekinmez, ancak onu öldürse bile ölümünün bedeli daha ağır olur. *Dota 2*'de asla ama asla kazanamayacağınız veya size çıkar sağlamayacak çatışmalara girmeyin, takımınızı zor duruma sokmamaya çalışın.

Rolünüzü iyi bilin.

Destek birimine ait bir karakter oynuyorsanız, saldırdığınız düşmana son darbeyi vurup altın ödülünü ve skoru almak size tatlı gelebilir. Ancak bu ne sizin ne de takımınızın yararına olacak bir durum. Altına ihtiyacı olan karakterlerin altın toplamasına izin verin. Eğer altına ihtiyacınız varsa ortalıkta boş boş takılmak yerine hedefinize odaklanmaya çalışın.





Oyun içi rehberler sayesinde, oyuna ara vermeden sınıfınıza uygun tercih ve eşyalara kavuşabiliyorsunuz. İyice öğrendikten sonra keyfinize göre değişiklikler yapıp maça uygun build'ler yapmak size kalmış.

elementler, farklı seslendirmeler ve arayüz seçenekleri var. Bunlara para vermek istemiyorsanız, oyunda düşen eşyaları takas ederek de zırh ve setleri toplayabiliyorsunuz. Lakin oyuna ciddi anlamda para harcayan bir kitle olduğu için oyunun ekonomisi de kendisi kadar acımasız.

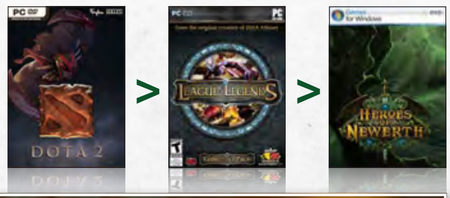
Oyunun en büyük sorunu ne zorluğu, ne de uzun ustalaşma süresi. Problem *DotA* oyuncularının kendisi. Siz her ne kadar eğitim bölümlerinde zaman geçirip iyi kötü bir sistem geliştirseniz de yaptığınız en ufak hatada, zaten zor şartlar altında kurulmuş takımınız çatırdayabiliyor. Elbette anlayışlı ve iyi oyuncular da var ancak kendi arkadaş grubunuzla oynamıyorsanız, takım oyunu oynamayan veya saçmalayan bir oyuncuya mutlaka denk geliyorsunuz. Dahası, bazı oyuncuların İngilizcesi bile olmadığı için iletişim kurmak neredeyse imkansız hale geliyor. *DotA*'nın ve benzer MOBA oyunların en büyük sorunu da bu özünde. İletişim sorunu olduğu anda takımınız dağılıveriyor.

DOTA 2 İYİ DE, ÇEVRESİ KÖTÜ. EN UFAK HATADA TAKIMI DAĞITAN DA ÇOK, KAHRAMAN OLMAYA ÇALIŞIRKEN REZİL OLAN DA...

BİZ BU OYUNDA ACEMİLERİ SEVMEYİZ DOSTUM

Dota 2, Valve'ın bütün kolaylaştırmalarına rağmen başlaması ve ustalaşması zor bir oyun. Ancak siz kendinizi geliştirmek isterseniz, bu oyunda ne kadar iyi olabileceğinizin sınırı yok. Ne kadar iyi oynarsam oynayayım mutlaka daha iyi oyuncular olduğunu bilmek, daha da önemlisi onları izleyerek bir şeyler öğrenebilmek gerçekten çok keyifli.

Dota 2 > League of Legends > Heroes of Newerth



Çünkü *Dota 2*'de sadece maçlar içinde seçtiğiniz karakteri değil, oynadıkça kendinizi de geliştiriyor olacaksınız. İşte, okulda ilginç *Dota* taktiklerini izlemek isteyeceksiniz, eve geçtiğinizde onları deneyecek ve muhtemelen başarılı olamayacaksınız. Her şeye rağmen bunun sizi mutlu edeceğine eminim çünkü *Dota*'nın olayı bu özünde. Tekrarlayan dalgalar ve sonu gelmez bir savaş içinde sürekli olarak daha iyi olmaya çalışmak.
Türü seviyorsanız *Dota 2* neredeyse kusursuz bir oyun. Sorun, belirttiğim üzere oyuncularında. Önümüzdeki 4-5 seneye damga vuracağından şüphem olmadığı ve üstüne üstlük oyun bedava olduğu için *Dota 2*'yi mutlaka deneyin. Ancak oyundan gerçekten zevk almak istiyorsanız, bunu mümkünse beraber başlayacağınız, size ve hatalarınıza sabretmek zorunda kalmayacak beş kişilik bir ekiple yapmanız tavsiyemdir.

Not: Bu yazıda ve oyun içinde açıklarımı kapatan Batu Bozkan ve Evgenia Ponomareva'ya ayrıca teşekkürlerimi iletirim.



Burada daha fazla düşman öldüren tarafın kaybettiğini görüyoruz. Rakipleri haklamak elbette önemli ancak kule yıkıp düşmanın geriye itmek daha da önemli.

→ **Tür:** MOBA → **Yapım:** Valve → **Dağıtım:** Steam → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Bedava (Steam)
→ **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** http://dota2.com

Ne İyi Ne Kötü?

✓ Dengeli ve stratejik yapısı ✓ Sayısız taktiğe izin veren esnekliği ✓ F2P ama içerik kısıtlamıyor ✓ Muhteşem animasyon ve karakter tasarımı ✗ Öğrenmesi kolay bir oyun değil ✗ Oyuncu kitlesi pek arkadaş canlısı sayılmaz ✗ Bağımlılık yapıyor

Son Karar

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Moba çılgınlığının en kesin ve en sağlam hali. Acemilik dönemini atlatınca yıllar boyunca oynanır.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

MİNİ REHBER

ALAYLI KAHRAMANDAN TAVSİYELER

Dota 2'ye başlamak istiyorsunuz ancak 100'den fazla karakter gözünüzü mü korkutuyor? Elbette işin içine tercih ve takım sinerjisi gibi etkenler girse de ilk zamanlarınızda tercih etmeniz gereken 5 ana kahramanı sizler için seçtik.



SNIPER (MENZİLLİ/TAŞIYICI)

Sniper'ın yeni başlayan oyuncular için iki önemli avantajı var. Doğrudan çatışmalara girmeyip mümkün olduğunca uzakta kalmayı gerektirmesi, ve yeri geldiğinde Ultimate büyüsü sayesinde tek bir vuruşla ciddi hasarlar verebilmesi *Sniper*'ı etliye sütlüye karışmayan ama gerektiğinde kodu mu oturtan bir karakter haline getiriyor.

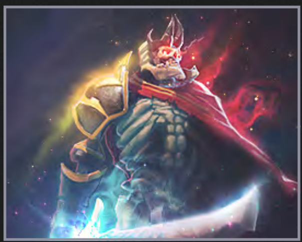
Keskin nişancı dostumuzun tek sorunu kullandığı eşyalara bağlı olarak güçlenen bir taşıyıcı sınıfına dahil oluşu. Yani bol bol ölüp, yeterince altın toplayıp iyi eşyalar alamazsanız oyunda etkili olmanız pek mümkün olmuyor.



LION (MENZİLLİ/DESTEK/AVCI)

Bir destek karakteri olan *Lion*, güçlü büyüleriyle özellikle ilk 15-30 dakikalık dilimde oldukça can yakabildiği gibi, mana emme özelliği sayesinde yeteneklerini doğru zaman için saklamak gibi bir sorun yaşamıyor. Rakiplerini durdurup, sersemleten, zararsız ve etkisiz havyanlara dönüştürebilen bu "sevimli" arkadaş, yeri geldiğinde lanetli eline bağlı "Ultimate" büyüsüyle çok ciddi hasarlar verme becerisine de sahip.

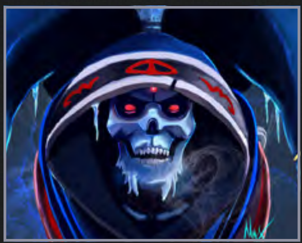
Lion diğer oyuncuları desteklemeye yönelik bir karakter olduğu için, ölümünüz bir başka karakterin ölmesi kadar takımınızı etkilemeyecektir. Güçlenmek için eşyadan çok seviye atlamaya ihtiyaç duyması da bu karakterin önemli avantajlarından biri. *Lion*'ın biraz daha aktif olarak düşman avlamayı gerektirmesi sizi korkutabilir ancak elinizdeki silahlar ve büyüler sayesinde pek çok düşman size saldırmadan önce iki kere düşünecektir.



SKELETON KING (YAKIN MESAFE/TANK/TAŞIYICI)

Eskiye göre oynaması daha zor olsa da sadece iki aktif büyü kullanıyor olması ve pasif olarak işleyen Ultimate bir büyüye sahip olması kemikli dostumuzun en büyük avantajı. Kendisini *Diablo* serisinden de hatırlayacağınız *İskelet Kral*, saldırılarıyla canını yenileyebildiği gibi düşmanını sersemletip, bir süreliğine sağlık puanlarını ödünç alabiliyor.

Skeleton King'in en büyük avantajı ölmesi halinde Ultimate büyüsü reankarnasyon sayesinde tekrar dirilebilmesinde yatıyor. Ancak bunun için mana havazunuzda yeterli enerjinin olması lazım. Tekrar dirilebilmeniz sizi ölümsüz yapmıyor, aksine iskelet kral parçalara ayrıldıktan sonra onu tekrar öldürmek üzere başında bekleyen düşmanların olması oldukça sık görülen bir durum.



LICH (MENZİLLİ/DESTEK)

Lich, aynı *Lion* gibi oyun boyunca mana sıkıntısı çekmeyen kahramanlardan. Kendi takımına ait creep'leri yok ederek mana'ya çeviren *Lich* düşman gruplarını toplu halde yavaşlatıp hasar verebiliyor. Az mana yiyen buz zırhı büyüsü sayesinde takım dövüşleri öncesi ekibinin zırhını artırabilmesi de cabası.

Lich'in biraz da yetenek isteyen tek yanı Ultimate büyüsünün ancak belirli şartlarda işe yaraması. Düşmanlardan seken bir buz topu yaratıyor büyü ve çoğu kahraman üç-dört kez sekmede kendini yerde buluyor. Sorun şu ki ortalıkta başka düşman NPC birimler varsa top onlardan da sekiyor ve büyü boşa gidiyor. Doğru anı kollamak elzem yani.



DROW RANGER (MENZİLLİ/TAŞIYICI)

Drow Ranger, çoğu oyuncu tarafından oynaması kolay bir sınıf olarak algılanır. Bu kısmen doğru. Acemi bir oyuncunun ihtiyaç duyabileceği her türlü büyüye sahiptir çünkü. Oklarına buz takviyesi yaparak düşmanı yavaşlatıp, kaçmasını engelleyebilir veya kendi kaçışına imkan verebilir. Haritadaki bütün menzilli birimlerin hasarını artırır ve düşman büyücülerini uzun süre etkisiz bırakabilir.

Ama *Drow Ranger*, Ultimate büyüsüne kavuştuğu altıncı seviyeden itibaren oldukça güçleniyor. Nişancılık yeteneği sayesinde yakında düşman yoksa *Drow Ranger*'ın hasarı hatırı sayılır biçimde artar. Size de habersiz rakiplerinizi buz oklarıyla yavaşlatıp hadlerini bildirmek kalıyor.



OYUNGEZER TARİHİNDE, İÇİNDE TUĞBEK OLMAYAN TEK "CESUR YENİ DÜNYA" -ÖMER AKDAĞ

SANIRIM ÇOĞU OYUNCUNUN hayatında bir kürkçü dükkânı var ve benimki de *Civilization*. Hayatımda *Civ* oynamadan geçirdiğim dönem pek yoktur. Ve seri hâlâ getirdiği yeniliklerle beni şaşırtmaya ve kendine hayran bırakmaya devam ediyor (ve lanet olsun ki hâlâ en üst zorlukta hiç kazanamadım).
Brave New World içerisinde ana oyunda olmayan 10 uygarlık barındırıyor: Asur, Brezilya, Endonezya, Etiyopya, Fas, Polonya, Portekiz, Şoşoni, Venedik ve Zulu. Etiyopya, Portekiz ve Zulu daha önce *Gods & Kings*'te ya da DLC'lerde karşımıza çıkmıştı ama diğerleri yeni. Bu uygarlıklar genellikle yeni mekanikleri ön planda tutan özelliklere sahip. Aralarındaki en orijinal uygarlık ise Venedik. İkinci bir şehir inşa edemeyen veya ele geçiremeyen Venedik ile *Civ 5'te* bir şehir-devlet yönetmenin nasıl bir şey olduğunu deneyebiliyorsunuz. Ben aslında her uygarlık için birer tane yeni lider görmek istiyordum ne zamandır ama artık o başka bahara. Oyuna sekiz yeni dünya harikasının ve iki senaryonun (Amerika İç Savaşı ve Afrika'yı Sömürme Yarışı) daha eklendiğini belirteyim ve asıl önemli yeniliklerden bahsetmeye başlayayım: Ticaret, turizm ve ideolojiler.

PARA, PARA, PARA

Eskiden diplomasi ekranında yaptığımız ticaret anlaşmaları artık çok farklı bir şekilde işliyor. Bir karavan (ya da kargo gemisi) üretiyor ve seçtiğimiz şehre direkt olarak biz yolluyoruz. Kendi şehirlerimize gönderirsek gittiği şehre sağlam bir besin desteği sağlıyor ki yeni kurulan şehirleri büyütmek için on numara bir yöntem. Ama karavanların asıl faydası diğer uygarlıklara gittiğinde ortaya çıkıyor. Karavanlar sayesinde hem biz para ve bilim kazanıyoruz, hem karşı taraf kazanıyor (karavanı kim göndermişse onun kazancı daha fazla). Ayrıca iki tarafın topraklarına da diğerinin dini girmiş oluyor. Bu ticaret anlaşmalarının en büyük etkisi ise diplomasiye. Kimse ticaret anlaşması olan bir uygarlığa kolay kolay kızamıyor.

Para *Civilization 5*'te her zaman en önemli şeydi ve şimdi *daha da önemli*. Diyelim ki yanı başınızdaki Japonya size savaş açtı. Doğalarında var, yapacak bir şey yok. Hemen Rusya ve Almanya'nın kapılarını çalın, "Alın size şu kadar para, Japonya'ya savaş açıverin" deyin. Onlar birbirini yerken paralarını vererek müttefik olduğunuz şehir devletlerin oylarının da katkılarıyla Japonya'ya ticari ambargo uygulatın. Sonra da Nobunaga'nın gelip "Al şu Osaka'yı da gözünü seveyim barışalım" ayaklarına yatmasının dayanılmaz keyfini sürün.

Kısacası para demek diplomatik güç demek. Oyuna Birleşmiş Milletler'in yerine eklenen Dünya Kongresi'nde olimpiyatların düzenlenmesinden bazı ürünlerin yasaklanmasına kadar birçok önemli karar alınıyor ve diplomatik gücü olanın dediği oluyor. Ve tabii Dünya Lideri seçilip diplomatik zafere ulaşma konusunda da aynı şekilde…

TATİLDE CASABLANCA MÜZESİNE Mİ GİTSEK?

Turizm ise biraz daha çetrefilli. Kültürel eserleriniz ile yarattığınız turizm gücü diğer devletleri etkisi altına almaya başlıyor ve bütün devletlere kendi kültürünüzü empoze edebildiğinizde kültürel zafere ulaşmış oluyorsunuz (sosyal politikalarla kültürel zafere ulaşma yolu kalkmış durumda).

Bunun için Büyük Ressam, Büyük Yazar ve Büyük Müzisyen'lere ihtiyacınız var. Bu şahsiyetlerin turizm gücünüze direkt olarak yansıyan eserler üretmelerini sağlıyorsunuz. Ama bu eserleri sergileyebileceğimiz müze, opera salonu gibi yapıları da önceden dikmiş olmanız gerek. Bir yerden sonra da arkeolog üretebiliyorsunuz ve arkeologlarınız haritadaki kalıntılarda kazı yapıp turizme katkı yapacak çok önemli eserler bulabiliyor.

Ticaret anlaşmanızın olduğu, birbirinize sınırlarınızı açtığınız, sizinle aynı din ve aynı ideolojiden olan uygarlıkları çok daha kolay etkileyebiliyorsunuz. Eğer turizminiz yeterince güçlüyse zamanla diğer devletlerin kültürel gücünü alt etmeye başlıyor (turizmi saldırı, kültürü savunma olarak görebilirsiniz). Bütün devletler etkiniz altına girdiğinde de kültürel zafer sizin oluyor. Kültürel zafere giden yol eskisinden daha dinamik ama daha da zor. Diğer devletler neyse ne de oyun alanında sizin gibi kültüre abanmış başka bir devlet varsa onu etkilemek hiç kolay olmuyor (ah Bismarck, niye ordu basmadın ki sen?).



Japonya tamam, Çin de tamam, ama Etiyopya niye saldırdı lan!?

TURİST AVCILARINA NOTLAR

-Kültürel zaferi hedefliyorsanız şunu asla unutmayın: turizm kültürden daha önemli.
-Arkeolojiyi mümkün olduğunca erken keşfedin.
-Arkeologlarınızı önce uzaklardaki arkeolojik kazı alanlarına gönderin. Kendi topraklarınızdaki kazı alanlarından çıkan eserleri yerleştirecek yeriniz kalmamış bile olsa oraya kültürel yapı dikerek en azından kültürel getirisinden faydalanabilirsiniz.
-Exploration kültür için faydalı görünse de o kadar değil. Öncelik vermeyin.
-Arkeolojiden sonra en önemli bilimsel keşif soğutma (refrigeration). Her şehrinize en hızlısından otel dikmeye bakın.
-Kültürel yapı dikmek yeterince zamanınızı alacağından asker üretmek zor oluyor. Bir veya iki askeri şehir-devlet ile dost olmaya çalışın.
-Eğer kültürel zaferi hedeflemiyorsanız turizm hiçbir işe yaramıyor. Külliyen es geçin.



14 oyum var, bu gezegende benim dediğim olur!

YAŞASIN ÖTEKİLEŞTİRMEK

Order, Freedom ve Autocracy, artık birer sosyal politika olmaktan daha fazla anlam ifade ediyor ve birer ideoloji olarak oyundaki yerini alıyor. Modern çağa geçtiğinizde bu ideolojilerden birini seçmek *zorundasınız* ve sizinle aynı ideolojideki uygarlıklar ile yakınlaşırken farklı ideolojidekilerle ilişkileriniz büyük zarar görüyor. Ayrıca sosyal politikalardan farklı olarak ideolojilerin size kazandıracakları avantajları belli ölçüde kendiniz seçebiliyorsunuz ki bu seçeneklerin bazıları oyunun kaderini değiştirir nitelikte. Mesela Order ideolojisindeki "sizden daha mutsuz uygarlıklar üzerindeki turizm etkisini %34 artırma" özelliği sayesinde çok büyük turizm patlaması yaşadım.

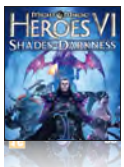
Bir oyunu bu kadar çok oynayınca eskiden görmezden geldiğiniz bazı sıkıntılar 2. eklenti paketinde de düzeltilmediği zaman gözünüze batmaya başlıyor. Mesela o an parayı basıp acilinden settler üretmem gerekiyor ama o da ne!? Otomatiğe aldığım işçim şehrimde dinlenmeye karar vermiş ve şehirde iki tane sivil birim olamayacağı için üretemiyorum. Ya da aramızın orta şeker olduğu Bismarck'a gidip "Abi al sen şu gümüşü, karşılığında da şu senin pamuklardan ver" diyorum, "Olmaz!" diyor. "Yanında biraz mermer, biraz demir, biraz petrol, her tur da 10 altın verirsen düşünürüz." E yuh!

STRATEJİK ÜSTÜNLÜK

Yeni eklenen mekaniklerin külfet olmaması, kolayca kurulabilen sistemler şeklinde işlemesi durumu *Gods & Kings*'te olduğu gibi *Brave New World*'de de çok iyi başarılmış. *Gods & Kings* nasıl oyunun ilk yarısını zenginleştiriyorsa *Brave New World* de ikinci yarısına dinamiklik katıyor (ayrıca *Brave New World* içerdiği uygarlıklar dışında *Gods & Kings*'in bütün mekaniklerine de sahip ve bu nedenle *Gods & Kings* hayati bir eklenti paketi olmaktan çıkmış durumda). Sonuç olarak *Civilization V*, *Brave New World* sayesinde artık hem her çağda yapacak bir şeyler sunan, hem de oyuncuyu boğmayan yapısıyla daha "tam" bir görüntü sergiliyor ve sıra tabanlı strateji oyunları arasındaki tahtını sağlamlaştırıyor.

Civilization V: Brave New World > Fallen Enchantress: Legendary Heroes > Might & Magic Heroes VI: Shades of Darkness







TÜCCARLARA NOTLAR

- Oyunun hemen başlarında ticaret yolu kurabiliyoruz ama etraf barbar kaynadığı için çok riskli. Biraz bekletin.
- Yeni şehirlerinize tek seferliğine karavan gönderin ve büyümelerine destek olun. Ama sonra mutlaka diğer ülkelere yollayın.
- Karavanlarınızı daha az kârlı bile olsa farklı farklı ülkelere gönderin ki hepsiyle ilişkileriniz gelişsin.
- Eğer çok acil paraya ihtiyacınız yoksa karşı tarafın kâr oranının en az olduğu ticaret yolları kurun. Mesela bir yolda size 20 diğer ülkeye 10 altın gidecekse, diğer yolda ise size 10 diğer ülkeye 1 altın gidecekse ikinciyi tercih edin.
- Uzaktaki uygarlıklarla ve sizden farklı lüks kaynaklara sahip olanlarla ticaret yapmaya çalışın.
- Denizaşırı ticaret yolları donanmanın önemini arttırmış olsa da bütün ticaret yolunu korumanız zor. Birileriyle savaş halindeyseniz kara ticaretine yönelin.

EN SİNİR YERİ

25 tur Ayasofya yapmaya uğraşmışken ve bitmesine 1 tur kalmışken o gıcık boru sesiyle birlikte "uzak bir diyarda Ayasofya inşa edildi" uyarısıyla karşılaşmak. Cidden sinirleniyorum.



"İnsanlarım senin blue jean'ini giyip senin müziğini dinliyor." Kyamam cnm ya :)



Görüntü sizi korkutmasın, çabuk öğreniliyor.

→ **Tür:** Sıra tabanlı strateji → **Yapım:** Firaxis → **Dağıtım:** Aral / Playstore → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 81 TL
→ **Dijital İndirme:** 72TL (Playstore) → **Yaş Sınırı:** 12 → **Dahası İçin:** civilization.wikia.com/wiki/Civilization_V:_Brave_New_World.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Harika entegre edilmiş ticaret, turizm ve ideoloji mekanikleri
- ✓ Yeni uygarlıklar ve senaryolar renk katıyor
- ✓ Epik giriş videosu
- ✗ Düzeltilmemiş irili ufaklı sıkıntılar
- ✗ Kültürel zafer hâlâ çok zor

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Civ 5'in hem en derin, hem de en ulaşılabilir strateji oyunu olmasını sağlıyor desem abartmış olmam sanırım.

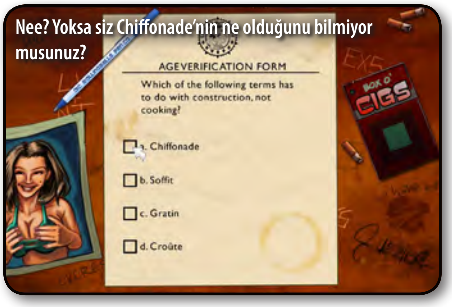
9,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



BATAN GEMİNİN MALLARI BUNLAR -ESER GÜVEN

LEISURE SUIT LARRY: RELOADED



Nee? Yoksa siz Chiffonade'nin ne olduğunu bilmiyor musunuz?



Prodigious P.'nin ağzını açık bırakmak için güzel bir kanal bulmalısınız.

NOSTALJİ GÜZEL ŞEY ama zaman zaman da çok yanıltıcı olabiliyor. Sizin de başınıza gelmiştir, çok eskiden izlediğiniz ve herkeslere övdüğünüz bir filmi seneler sonra tekrar izlerken 'Len bunu mu övdüm ben bu kadar' demişsinizdir. Oyunlarda da aynısı olur. Aklınızda çok eğlenceliymiş gibi kalan bir oyunu yıllar sonra açtığınızda nesini beğendiğinizi anlayamaz, "Zamanında odunun tekiymişim demek ki" diye depresyona girersiniz. Hah işte o yanıltıcılık var ya, *Leisure Suit Larry Reloaded* ile birlikte yüzüme tokat gibi iniverdi.

MEYVE DALINDA GÜZEL

İlk kez *Leisure Suit Larry* oynadığımda resmen ortaokul bebesiydim. O zamanlar Amiga Dünyası okuyorduk tabii ve orada inceleme/çözüm yazısını okur okumaz acayip dikkatimi çekmişti Larry. Eee ne de olsa içinde seks vardı ve o yaşlarda böyle fırsatlar kaçırılmamalıydı. Neyse disketleri kapıp bilgisayarcıya koşmuş, "Abi çeksene ordan leriyi" diyerekten oyunu kapmış, sonra da çözümden baka baka oynamıştım. Maksat sahne görmekti çünkü o yaşta. Ama işte demek ki zihnimde güzel anılar bırakmış ki yine de bugüne kadar Larry ismini her duyduğumda bir gülümseme yerleşmişti yüzüme, seriyi batıran sonraki oyunlarda ise "Ne yaptınız canım seriye" diyerekten basmıştım yaygarayı. Ama bu *Reloaded* var ya, buna ben bile bir şey demek istemiyorum, içimdeki Larry sevgisinin son damlalarını da bu kuruttu çünkü.

Love for Sail



>

Reloaded



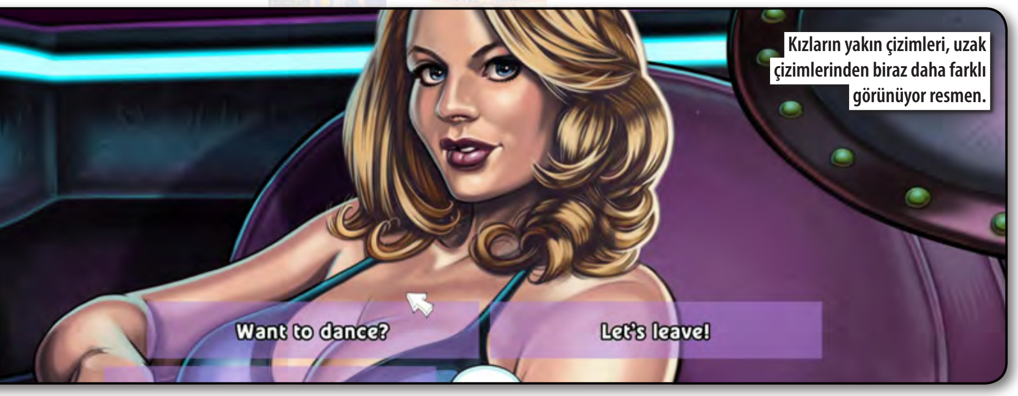
>

Magna Cum Laude



Al Lowe, Kickstarter kampanyası sırasında "Sadece grafikleri süsleyip püslemiyoruz, nefret ettiğim bazı bulmacaları da düzeltiyorum" dememiş miydi? E biraderim, sen neyi düzelttin yahu? Bir kere oyunun başlangıcındaki "kaç yaşındasın" geyiğinden başlayalım. Zamanında güzel gelmiş olabilir de oyuna girmek için 5 sorunun 4'ünü bilme zorunluluğu da neyin nesi? Tamam bilen adam ctrl+alt+x'e basarak hile yapıp geçer orayı da, bilmeyenler ne yapsın? Sorular kolay olsa neyse ama hakkında en ufak fikir yürütemeyeceğiniz tarzda çoğu (özellikle de Amerika'da yaşamıyorsanız). Tekrar tekrar baştan başlamaksa feci sıkıcı. Sonracığıma, ben bazı macera oyunlarındaki 'bir işi başarmak için iki kere denemek gerekmesi' mekaniğini severim aslında, yerinde kullanıldığında değişik bir zorluk katabiliyor. Mesela pakete bir kez bakınca göremediğiniz şeyi, ikinciye bakınca görmek gibi. E iyi de sekiz kere tekrarlamak gerektiğinde işin suyu çıkıyor be Lowe. Niye değiştirmedin o uzaktan kumanda bulmacasını? Güya arayüz değişip gelişmiş, ama hantallığından hiçbir şey kaybetmemiş. Yürümek için yürüme ikonunu seçtirmek kadar gereksiz çok az şey vardır herhalde.

Oyundaki para mantığı da aynı eskisi gibi. Belli bir paranız var ve oyunu adam gibi oynayabilmek için öncelikle blackjack makinesinin önüne geçip kaydet/yükle yaparak paranızı bayağı bir çoğaltmanız gerekiyor. Kaybettikçe yükleyecek, kazanınca kaydedeceksiniz. Çünkü bazı bulmacaları çözebilmek için para gerek, bir yerden bir yere gitmek için taksiye binmek, onun için de para gerek. Her seferinde takside envanterden cüzdanı seç, şoföre para ver ritüeli sıkıcı olabiliyor çünkü bazen tek bulmaca için aynı yerler arasında 3-4 kez taksiyle gidip geliyorsunuz. Ne yapalım, başa gelen çekilir.



Kızların yakın çizimleri, uzak çizimlerinden biraz daha farklı görünüyor resmen.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Bildiğimiz Larry esprileri ✔ Bazı yeni çizimler çok hoş olmuş ✔ Yeni bir karakter (Jasmine) eklenmiş ✖ Bazı çizimler çok alakasız duruyor ✖ Tekrara dayalı bulmacalarda bir değişiklik yok ✖ Başlangıçtaki sorular herkese hitap etmiyor ✖ Arayüz kullanımı daha rahat hale getirilebilirdi

VAR MI GÜZEL YANI, ONA GÖRE OYNAYALIM

Bulmacaları geçelim hadi, ne de olsa bunlar eski oyunda da olan ve zamanında demek ki gözümüze o kadar batmamış şeylerdi. E ama grafikler de pek tutarsız olmuş. Ekrandaki bazı çizimler çok güzelken, bazı karakter çizimleri sanki başka bir yerden kopyala yapıştır gibi. Bunu özellikle de kızlarda görüyorsunuz, daha seksi yapayım derken alakasız bir hale getirilmiş grafikler. Diyalog ekranındaki yakın çizimler çok güzel ama hepsi o kadar. Seslendirmeler pek fena değil, ama anlatıcının sesi ve vurguları zaman zaman rahatsız edici olabiliyor.

Bunlar dışında oyun yine alışılmış Larry esprileriyle dolu. Tıkladığınız her şey, dokunduğunuz, karşısında fermuarınızı açtığınız her şey size bir espriyle karşılık veriyor. Bunların kimi yine çok komik, kimi biraz zorlama ama bildiğimiz Larry işte. Sıkıcı kısımları görmezden gelmeyi başarabilirseniz yine gülüp eğlenerek oynayabilirsiniz.

Bilemiyorum, belki de biz çok büyüdük. O zamanki popüler kültür ikonları falan çok değişikti. Ama düşünüyorum da, yine de şu an bir ortaokul öğrencisinin bu oyunu oynayıp da bayılacağına da hakikaten ihtimal veremiyorum. Oyun çok feci durumda değil ama verilen parayı hak ettiğini söylemek de zor açıkçası. Yine de belki eskiden tam bir Larry hastası olanlar bu yeni halini de sever, kim bilir?

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

İnsan onca zamanın ardından daha güzel bir remake bekliyor.

6,4

Ne Kadar Oynanır? Bitirdikten sonra bir daha oynanmaz.

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** N-Fusion Interactive → **Dağıtım:** Replay Games → **Sistem:** Ekonomik → **Fiyatı:** 19.99$
→ **Dahası İçin:** https://www.replaygamesinc.com/index/get-game?gameId=13



GRR. GRINND. GRINNNDDDD. GRINNNNNNNNNNNNNDD… -BERKAN CESUR

AKANEIRO: DEMON HUNTERS

YUKARIDA GÖRDÜĞÜNÜZ harf kalabalığı sebebiyle bir motosiklet yarış simülasyonu incelemesi okuyacağınız hissine kapılmış olabilirsiniz. Hayır, o motosiklet motorunun değil *Akaneiro*'nun sesi.

Akaneiro: Demon Hunters, gönlünüzü kazanacak tatlı grafikleriyle, birkaç gününüzü eğlenceye çevirecek hoş bir *Diablo* klonu. Klon dediysem, aslında kendisinin hiç de kopyala-yapıştır bir atmosferi yok. Aksiyon RYO'larında olan ağır fantastikliği alın, üfleyince ölen minik canavarlarımızı ekleyin, bir de tüm bunları Japon kültürüyle yoğurun, işte karşınızda *Akaneiro: Demon Hunters* ve yanında getirdiği sonsuz grind.

İşin içine hack n' slash ve aksiyon RYO'ları girdi mi, oyunların tümünün birbirine benzediği malumunuz. *Akaneiro* ne kadar bu türe ait olsa da, oyuna adımınızı attığınız ilk an anlayacaksınız ki sanatsal öğelere çok önem verilmiş. Asya kültürüyle sentezlenmiş fantastiklik, sizi sadece yaratık dolu ormanlara değil, pirinç yiyip Sake içeceğiniz köylere de misafir edecek. Hatta *Akaneiro*'nun yarısı bu köylerden birinde geçiyor. Düşününce, New Tristram'ın Japonya'da olanı gibi...

Diablo III



\>

The Incredible Adventures of Van Helsing



\>

Akaneiro: Demon Hunters



THE KÖY

Son derece basit bir oynanış söz konusu. Tüm ihtiyaçlarınızı, yetenek puanlarınızı ve eşyalarınızı değerlendirip NPC'lerle alışveriş yapacağınız bir köy ve bu köyün ihtiyarının (Cain?) size verdiği ardı arkası kesilmeyen görevler. Kısıtlı sayıdaki NPC'den yaptığınız alışverişler "Karma" adı verilen birim ile gerçekleştiriliyor ki görev hediyelerinden tutun, yetenek alımlarına kadar her şeye karma ödüyorsunuz. Yetmezse devreye gerçek para giriyor ve oyun bulduğu ilk fırsatta sizden kredi kartı numaranızı istiyor. Gel gelelim, 24 saatlik *Akaneiro* maceramda ne karma eksikliği çektim ne de ekstra bir eşya için karma almak zorunda bırakıldım. Bu tamamen "ya tutarsa" mantığıyla eklenmiş ve aslında hayli gereksiz bir opsiyon.

Görev aralarında ve aksiyon haricindeki her tür iş için bu bahsettiğim köyde bulunduğumuzdan, insan birazcık geniş bir alan, zengin bir ortam istiyor ama nafile. Resmen Kilis'in bir köyünde büyü öğretiyor *Akaneiro* bize. Olacak şey değil. Bunun yanında köy dediğin dostluktur, domates yetiştiriciliğidir diyeceğim ama onu da bulamadım. Hadi domatesi geçtim ama, co-op nerede arkadaşım! Evet, şaka gibi ama online olarak giriş yapıp karakterinizi online bir ortamda geliştirdiğiniz halde oyunda co-op yok ve tek sosyalleşme aracı diğer *Akaneiro* oyuncuları ile mesajlaşma olanağı. Partner isterseniz elbet var ama onların da aklı yok. Oyunun, partner mantığı anladığım kadarıyla ya tamamen iyi gün dostluğuna dayanıyor ya da yapay zekâ hayli kötü. Zira ne zaman bir yaratığa saldırsam başka yöne doğru kaçan partner, varsın olmayıversin…



Sanki bir Don't Starve tandansı?

TSUMARANAI!

(Japonca "sıkıcı" dedim, heh) Gelelim *Akaneiro*'nun tüm bu "sevilebilecek" yanlarına rağmen neden sıkıcı ve monoton olduğuna. Öncelikle söylemeliyim ki oyunun yapımcısı Spicy Horse, "her iş için aynı köye gidelim" fikrini ortaya atan kişiyi işten çıkarmalı. *Akaneiro*'nun akıcılığına adeta çelikten bir çomak sokan bu sistem tekrara dayalı aksiyonla birlikte, hepten rutine bağlamasına neden oluyor. Bunun yanında karma kazanmak için boyuna aynı görevleri tekrarlamak zorunda olmamız da… Anladınız siz onu…

Hayır fındık kadar cana sahip yaratıklar yerine biraz olsun güçlü ve zeki düşmanlar görsek, belki tekrarlamak da zevk verebilirdi ama şu haliyle farenin sol kliğine tecavüzden öteye gitmiyor. Yetersiz ve anlamsız ödüllerle sonlanan görevlerin %90'ının grind'dan ibaret olmasıyla sıkıcılığı babaanne evindeki "sıcaktan değil hep nemden" muhabbetlerinin seviyesine çekiyor.

Neyse, ben de tekrara bağladım. Gidiyorum... Köyde dedem bekler.

Oyun Steam'de Neden Ücretli?

Akaneiro Web Player ile herhangi bir browserda ve bunun yanında Steam'den bağımsız bir şekilde hem Windows hem de Mac üzerinde ücretsiz bir oyun. Bunun yanında Steam'de 10$'a satılan oyun, 30$ değerinde oyun içi eşyalar ve sizi yüksek seviyelere kadar idare edebilecek bir silah armağan ediyor. Gerçi ben oyunun ücretsiz olduğunu baştan bilseydim, şu an bu kutuyu okuyor olmazdınız ama…

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Aksiyon RYO türünde Japon esintileri eksikti, iyi oldu
- ✓ Müzikler atmosfere hakim ✓ Çizimler sanat eseri
- ✗ Tekrar etmek ✗ Tekrar etmek ✗ Tekrar etmek (aynen böyle)

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Ücretsiz versiyonu denemeye değer, beğenmezseniz de en kötü kaybınız birkaç saat olacaktır.

6,0

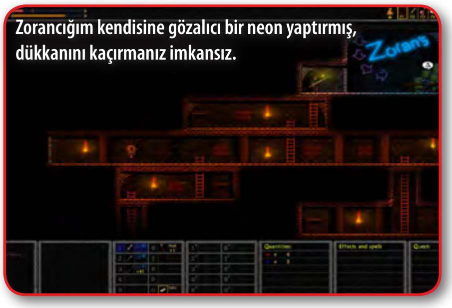
Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon RYO → **Yapım:** Spicy Horse → **Sistem:** İdeal → **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** Yok
→ **Dahası İçin:** http://spicyworld.spicyhorse.com/main/game-akaneiro.html

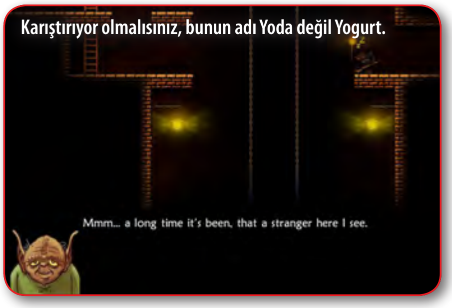


İSMİNE ALDANMA, BİLDİĞİN EPİK BU! -ESER GÜVEN

UNEPIC



Zorancığım kendisine gözalıcı bir neon yaptırmış, dükkanını kaçırmanız imkansız.



Karıştırıyor olmalısınız, bunun adı Yoda değil Yogurt.

SİZE DE OLUYOR MU bilmiyorum ama ben mesela bir kitap okurken, oyun oynarken veya film izlerken bazen acaba o film, kitap veya oyunun içinde ben olsaydım nasıl olurdu diye düşünmeyi severim. Ana karakterin yaşadığı maceralar sizin başınızdan geçiyor olsaydı süper olmaz mıydı (Ned Stark hariç). Diyelim ki arkadaşlarla toplanmış, masaüstü RYO oynuyorsunuz. Yaratıklar, hazineler, kafa kesmeler falan gırla gidiyor. Sonra bir ara kalkıp tuvalete gidiyorsunuz, ışık sönüyor, geri döndüğünüzde kendinizi bir D&D zindanında buluyorsunuz. Hah işte *Unepic*'in mini tanımı bu.

Unepic tek bir kişinin elinden çıkmış acayip zevkli bi' şey. Francisco Téllez de Meneses isimli genç iki sene boyunca yememiş içmemiş, oyunun programlamasından grafiklerine, müziklerinden tüm diyaloglarına kadar her şeyi tek başına yapmış. Oyunu oynamaya başladığınızda bu adamın yeteneğine siz de kesinlikle hayran olacak, bir yandan da imreneceksiniz, garanti ediyorum.

Size azıcık tarif etmeye çalışayım. *Castlevania* oynamış mıydınız? Hani Belmont ve kırbacıyla

Castlevania



\>

Unepic



\>

Maze of Galious



önümüze çıkan yaratıkları öldürüp devasa bir haritayı açmaya çalışıyorduk ya, burada da benzer bir mantık var ve bu mantık türlü türlü RYO öğesiyle bezenmiş. Karakterimizi 2D olarak görüyor ve aynı bir platform oyunu gibi atlaya zıplaya ekrandan ekrana ilerliyoruz. Her bir ekran haritada içinde bulunduğumuz şatonun bir odasını temsil ediyor. Bu ekranlarda bazen karşımıza bulmacalar çıkıyor, bazen de bize görev veren tipler. Klasik bir RYO'da olduğu gibi sandıklardan veya öldürdüğümüz yaratıklardan silahlar, zırh parçaları, altın veya iksir malzemeleri topluyoruz.

YODA YOĞURTÇULUK

Unepic'i standart bir platform / RYO kırmasından ayıran birkaç şey var aslında. Bunlardan ilki oyundaki yüksek espri dozu. Diyaloglarda özellikle *Yıldız Savaşları*'ndan *Yüzüklerin Efendisi*'ne, *Battlestar Galactica*'dan *Metal Gear Solid*'e, *World of Warcraft*'a kadar popüler kültüre o kadar çok atıf var ki bunları gördükçe yüzünüze yerleşen gülümseme bir süre sonra yanak kaslarınızı acıtıyor. Örneğin *Castlevania*'da Belmont kırbacıyla meşaleleri falan söndürürdü ya, *Unepic*'te de gördüğümüz meşaleleri yakıyoruz (yoksa etraf karanlık oluyor ve bizi ne tür tehlikelerin beklediğini görmemiz zorlaşıyor) ve kahramanımız *"Umarım Belmont kırbacıyla gelip de söndürmeye başlamaz!"* diyor. Hele bazı atışmalar gerçekten çok komik, birkaç yerde kahkaha attığım bile oldu. Ayırıcı ikinci bir özellik de oyunda mana sisteminin olmaması. Bunun yerine büyü ve iksirleri elimizdeki malzemeleri (ki bunları da çoğunlukla yaratık öldürerek topluyoruz) birleştirerek yapıyoruz. Tabii tam büyü yapmak istediğimizde elimizdeki malzemelerden birinin eksik olduğunu fark etmek çok da hoş bir deneyim değil, o yüzden belki de mana sistemi daha akıllıca olabilirmiş. Bir de oyun azıcık zor gibi, tamam başta zorluk seviyesi seçilebiliyor ama kolay zorluk seviyelerinde bile sizi tek vuruşta öldürebilen yaratıklarla karşılaşabildiğinizden tecrübesiz bir oyuncuysanız *Unepic*'ten azıcık soğuyabilirsiniz.

Bu tür oyunların olmazsa olmazlarından biri de boss savaşları. *Unepic* bu konuda da maşallah gayet iyi. Şatodaki 'boss' yaratıkların kendilerine has saldırı düzenleri var (aynı *Castlevania*'da olduğu gibi) ve bunları çözdüğünüzde geriye sadece doğru stratejiyi kullanmak kalıyor. Bu dev yaratıkları öldürdüğünüzde aldığınız anahtarlarla şatonun farklı kısımlarını açıyor, bir sonraki boss'u bulana kadar yine yaratık öldürüp ganimet toplamaya devam ediyorsunuz.

Steam üzerinden sunulan bu tür oyunların güzel taraflarından biri de sürekli güncellemelerle eksikliklerinin veya eleştirilen noktalarının düzeltilmesi. Şu anki versiyonu bile oyuncuları saatlerce ekran başına bağlamaya yeterli olsa da, oyunun sahip olduğu büyük potansiyelin yeni güncellemelerle daha da çok ortaya çıkacağını düşünüyorum. Haydi kapın kılıcınızı, mızrağınızı. Belki şatonun bir yerlerinde denk geliveririz.



Boss savaşları grafik olarak da, kalite olarak da gayet iyi olmuş.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Modern retro havasındaki grafikler
- ✓ Diyaloglardaki başarılı espriler
- ✓ Boss savaşları
- ✗ Oyunun genel zorluğu çok dengesiz
- ✗ Büyü ve iksir sistemi biraz zorlayabilir

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Tek kişinin elinden çıkmış, başarılı ve son derece eğlenceli bir epik!

7,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Platform/Aksiyon/RYO → **Yapım:** Francisco Téllez de Meneses → **Dağıtım:** ninagamers → **Sistem:** Ekonomik
→ **Dijital Fiyatı:** 8$ (Steam) → **Dahası İçin:** http://www.unepicgame.com



VAMPİRLERİN KANINI EMMEYİN ARTIK, YETER! -SARP KÜRKCÜ

ÇOK YAŞLI SAYILMAM. Hatta ofisin gençlerindenim. Ama insanın yetiştiği, büyüdüğü kavramlar bir şekilde kişiliğini belirliyor. Ayrıca zamansız eserler, zamansız kavramlar da var. Böyle olunca ne zaman doğduğun, nerede doğduğun bazen anlamını yitiriyor. Senden 20 yaş büyük insanla aynı noktadan tutabiliyorsun. Karışık oldu değil mi? Haydi sadeleştirelim.

17 TEMMUZ 2013

Bir grup insanla oturmuş masaüstü FRP sistemlerinden bahsediyoruz. Mevzu *White Wolf*'a geliyor. Bir anda kan içen vampirin, cılkını çıkartırsa insanlığını nasıl kaybedeceğinden bahsediyoruz. Mage'lerin "Paradox" mekaniğine gidiyor aklımız. İnsanlar karşısında az sayıda olmanın psikolojisini, saldırmak kadar orada olduğunu unutturmanın özelliklerini de konuşuyoruz. Gözlerimiz parlıyor resmen. Derinlikten, detaydan, yapımına gösterilen saygıdan. Konu oradan başka sistemlere, başka dünyalara geçiyor, güneş doğarken benim içimde bir burukluk oluyor, çünkü oynamış olduğum *DARK*'ın incelemesinin yazılması lazım. Güneş doğarken benim içim daha da kararıyor. Çünkü *DARK* kötü bir oyun. İnsanın içini karartacak kadar kötü.

Size bir hikâye anlatayım. Kendini *Santa Monica*'da bir odada vampire dönüşmüş halde bulan, korkmuş bir vampirin hikâyesini. Hayatı Camarilla tarafından son anda bağışlanan, vampirliğin yolunu yordamını adım adım öğrenen bir vampirin hikâyesini. Farklı klanlardan seçim yapabildiğimiz, farklı konuşma seçeneklerinin sonucu değiştirdiği, hatta oyunda gezip dolaşabileceğimiz alanların olduğu bir vampirin hikâyesini...

Dracula 2000



>

Twilight: New Moon Graphic Novel



>

DARK



13 farklı klanın, 3 farklı gücün çekiştiği, kalabalık insan nüfusu karşısında tek başına kalan bir vampiri gerçekten de "düşünmeye" zorlayan bir hikâye bu. Binlerce yıllık bir mitin saygı gördüğü, değerli şekilde ekrana taşındığı, olmaz denilenin ortaya çıkışında kilit rol oynadığımız bir hikâye. *Vampire the Masquarade: Bloodlines*'ın hikâyesi.

KAÇ KAÇ KAÇ!

Peki ya *DARK*? Yukarıda anlattığım hikâyeden her şeyi çıkardığınızda geride kalan şeye de *DARK* diyoruz. Oyunda bahsetmeye değer neredeyse hiçbir şey yok. Sadece iki şey var hoşuma giden; gizlilik mekanikleri ve etraftaki malzemelerin basınca ses çıkarması. Bu kadar.

Vampirlik mi? *Alacakaranlık* ile yarışacak durumda. Kaliteden eser yok. Sözde seni dönüştürenin kanı lazım, tam vampir olmak için. Bir bakmışsın, herhangi yaşlı bir vampir oluverirmiş! Yok yok, şaka.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Gizlilik mekaniği ✓ Oyunun adı kolay okunuyor ✓ Rose'un dekoltesi ✓ Fare ve WASD çalışıyor ✓ Adamın omuzları ✓ İngilizce altyazı var
✗ Geri kalan her şey



Siz boşverin, Bloodlines'a gidip eğlenin.

Oynanış mı? Yükleme ekranında "*Bazı düşmanlar olduğu yerde durup tek yöne bakabilir, dikkatli olun*" diyor. Bu ne zamandan beri bir "özellik" ki? Boss dövüşleri? HA! Hangi boss? Oyunun güçlenme eğrisi o kadar kötü ki, bu sınıfta birisi ile karşılaştığınızda zaten çocuk oyuncağı oluyor düşmanlar.

Görsellik mi? *The Walking Dead*'in oyununda işe yaradı diye kopyalanan stil, burada her şeyi neonla kaplı bir komediye çevirmiş. Harita tasarımları mı? Güldürmeyin beni. Karakter gelişimi mi? İnsanlardan çekinen bir yaratığın algıyı bozan, varlığını hafızadan silen özelliklerinin olmaması kadar komik bir şey olamaz.

Ortada ne merak uyandıracak bir senaryo var, ne bu senaryoyu takip eden bir oynanış, ne de ikisinin eksilerini unutturacak bir görsellik. Kararınıza göre iki farklı son var bir tek, buraya ekleyebileceğim. Eğer canınız vampirleri çekiyorsa, gidin *Bloodlines* oynayın. *The Asylum*, gece kulübü olarak *Sanctuary*'den bin kat daha iyidir. Jeanette ve Therese, Rose'un pabucunu saniyede dama atar. Ya da canınız gizlilik çekiyorsa bu ay dergideki *Metal Gear Solid* zaman çizgisindeki oyunları oynayın. Ama *DARK*'tan, özellikle de 39 dolarınıza göz diktiği için köşe bucak kaçın. Bedava bulursanız, Temmuz ayının kısırlığında bile iki kez düşünün.



Jeanette, kaç yıl sonra bile Rose'dan kat kat güzel.

> **Tür:** Geniş Omuzlu Kabadayılık > **Yapım:** Realmforge Studios > **Dağıtım:** Kalypso Media, Steam > **Sistem:** İdeal > **Kutulu Fiyatı:** -
> **Dijital İndirme:** 40$ > **Yaş Sınırı:** 16+ (güya) > **Dahası İçin:** thetwilightsaga.com

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★☆☆☆☆
Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆
İçerik Zenginliği	★☆☆☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★☆☆☆☆

Vampir sevene Bloodlines, gizlilik sevene MGS.

2,5

Ne Kadar Oynanır? İndirme süresinden daha az.



MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION

"SHAO KAHN TAPINAĞINA GİRMİŞLER, OMURİLİK SÖKÜP JADE'E YAN GÖZLE BAKMIŞLAR!!!" -VOLKAN TURAN

REKABET, MÜCADELE, YENME ARZUSU iyidir ve bizim ofisin yemek molalarında kendisini bol bol gösterir. Göbekler şişmiş, çaylar hüpletilmiştir ve TV karşısına geçtiğimizde hayattaki tek derdimiz hangi oyunda kafamızı kıracağımızdır. Kısaca oylama yapılır ve genelde oybirliğiyle sonuçlanır. Bazen *FIFA*, bazen araba yarışı ama çoğunlukla bir dövüş oyunudur bu. *King of Fighters*'ıydı, *Street Fighter*'ıydı, *Mortal Kombat*'ıydı, *Tekken*'iydi derken ohooo! Ofisi bir anda ter kokusu kaplar. Emir boyuna mızıkçılık yapar, Önder her maçta çıkıdı çıkıdı kolu sallar, Ömer dişli gözükse de bol bol yenilir, Sinan yenilse de keyif alır, ben de genelde yener ve keyif alırım. Bu mevzu ta *Moral Kombat*'ın PS3 demosundan beri böyle geldi, hâlâ da değişmedi.

KÜRKÇÜ DÜKKANI SAHİBİ ED BOON

İki buçuk yıl önce PS3 ve Xbox 360'a, geçen sene de PS Vita'ya gelen *Mortal Kombat*, turunu tamamlamak üzere nihayet PC'ye de ulaştı. Başka bir tür oyun olsa bu gecikme konusunda lafımı esirgemem ama konu dövüş olunca vaziyet değişiyor. Taraf tuttuğumdan değil, cidden PC oyuncularının çok azı dövüş oyunu seviyor ve takip ediyor. Dövüş oyunu dediğin de klavye ile oynanmaz şimdi. Yani %100 verim alınamaz, imkanı yok. O yüzden PC'nin kaale alınmamasını dert etmiyoruz ve *MK*'ın tadına bir de bilgisayarda bakıyoruz.

Efendim, *Komplete Edition*'ın asıl olayı, daha önce DLC olarak çıkan tüm karakter ve kostümleri barındırması. Kimlerdir o karakterler; Skarlet, Kenshi, Rain ve Freddy Krueger. PS3 özel karakteri Kratos filan yok yani. Kostümleri de tek tek yazmayayım ama tüm klasikler var. Bunun haricinde görsel olarak da oyun konsol versiyonlarının ötesine geçmiş. 1920x1080 çözünürlük, (transparancy) AA ve A.Filtering özelliklerini köklediğinizde cidden "HD'leştirilmiş" bir *MK* görüntüsü ortaya çıkıyor. Karakterlerin daha akıcı dövüşmesi, arenalardaki detaylar, gölgelendirme filan derken görsel açıdan daha fazla tatmin olduğunuz bir gerçek.

Bunun dışında konsol versiyonlarından hiçbir farkı yok *MK*'ın. Son yılların en doyurucu hikaye modu (ki dövüş oyunlarında hep es geçilir, özenilmez), yüzlerce zorlu ve komik görevin yer aldığı Challenge Tower (PS Vita'daki özel görevler yok tabii ki), 1VS1 veya 2VS2 şeklindeki offline ve online kapışmalar, benim çok sevdiğim, kapışmak için sıraya girip kazanana içten duygularınızı iletiğiniz King of the Hill modu ve elde edeceğiniz oyun içi parayla açacağınız mezar merkezi derken aylarca sizi oyalayabilecek bir dövüş oyunu *MK*. Sahip olduğunuz 30 dövüşçüyü öğrenmek, aslında diğer dövüş oyunlarına göre kıyasla daha kolay, daha az zaman alıcı ama ustalaşması oldukça zahmetli. Minik minik komboları birleştirmek, elinizi hızlandırmak, X-ray, korunma, counter gibi mekanikleri çözmek ve daha önemlisi tüm rakiplerinizi tanımak Mortal Kombat'ı Mortal Kombat yapan özelliklerden. Ne kadar iyi olursanız olun, rakibin oynayış stilini çözemiyor, ne tip saldırıları olduğunu bilmiyorsanız yenilirsiniz.

İYİ DE HERKES NEREDE?

Bunu şu yüzden söylüyorum; oyunun offline modlarının ömrü belli ama online tarafı PC'de yeni yeni alevleniyor. Yapay zekayı bırakıp gerçek oyuncularla oynadığınızda göreceksiniz, oyunu çok deli oynayanlar var ama bu moralinizi bozmasın. 100 maç sonra siz de onlardan biri olabilirsiniz çok net. Elbette burada online performansın



Scorpion, Çelik'ten bir şarkı söylerken...



X-Ray kullanmak biraz kolaya kaçmak gibi dursa da kombolarla birleştiğinde hayat kurtarıcı oluyor.

şu anda pek sorunlu olduğundan bahsetmem lazım. Kendi mahallenizden biriyle bile oynasanız galaksiler arası dövüş turnuvasına katılmış gibi hissedebilirsiniz bazen, ama Rusya'dan biriyle oynadığımda sıfır lag görmüşlüğüm de var. NetherRealm bu konuda çalıştıklarını ve yamalarla performansı yükselttiklerini söylüyor. Sanırım siz bu satırları okurken gözle görülür bir iyileşme fark edilecektir. Yine de online olan oyuncu sayısı gözünüze az geliyorsa (ve Steam'den oynuyorsanız) iki şey öneririm. Birincisi Steam'in sunucu olarak kullandığı bölgeyi değiştirin, her bölgeye has yeni odalarla karşılacaksınız. Almanya tarafı sakinken Rusya tarafı daha kalabalık oluyor mesela. Bir diğeri de hem puan vermeyen "öylesine" maçlar için sistem eşleştirme yaparken rakip ile sizin PC özelliklerinize bakıyor. Tüm özelliklenizi tavana çekerseniz, aynısını yapmış oyuncularla kapışırsınız. O yüzden size T.AA'yı kapatmanızı öneririm. Böylece daha çok rakip bulacaksınız.

Her modu adım adım burada anlatsam eminim ki iyi bir dayak yerim sizden, olmadı kulaklarım çınlar; o yüzden bu eski ama hâlâ taş kıvamındaki oyunu her dövüş oyunu sever PC'ciye ısrarla öneriyorum. Bakın üzerinden onca yıl geçti, PC'de bile oynamaya doyamıyorum. Askere gitmeden geçireceğim şu son birkaç günde de milletin kafasını bacağını koparmak için can atıyor olacağım. Aynı vahşeti size de öneremem ama kopacak kafa vücutta durmuyor!

Street Fighter IV



>

Mortal Kombat



>

Street Fighter X Tekken



EN GÜZEL YERİ

Online oynama oranım SIFIR. Hiç maç yapmamışım. Maç sayısı da, yenme sayısı da yüksek biriyle ilk maçlarımı yapacağım. Davet yolluyorum. Adam küçümsürüyor ilk başta, kabul etmiyor. Israr ediyorum, "bak git, ayıp olmasın" diyor. "Gel sen gel" diyorum. Geliyor. 10 kere yenilip "lag vardı ya ondan" diyip gidiyor, hatta oyundan çıkıyor... Hiç maç yapmamış birini küçümsemeyin yani :)

ARCADE STICK'İN YERİ VE ÖNEMİ

Her dövüş oyununu şöyle böyle oynuyorsunuz ama iş "iyilerle oynamaya" gelince yenilmekten bıktınız mı? Bir çözüm mü arıyorsunuz? Bol pratik yeterli mi olmuyor? *Eee, bize ne!* demiyoruz, size bir arcade stick öneriyoruz. Ama nasıl bir tane? Buraya dikkat.

Kötü bir arcade stick kötü bir senaryo gibidir, iyi film çıkmaz ordan. İyi bir dövüşçü olmak için bir bir stick şart. İyisi de şöyle olur; konduğu zemin ağır olur, böylece kolay kolay kımıldamaz. Tuşlar çıtkırıldım plastikten olmamalı. Daha önemlisi ise dizilimi hoş olmalı. Mortal Kombat bu konuda kendine has bir turnuva stick'i çıkarmıştı. PC için yok ama PS3 ve Xbox 360 için geçerli. Bunu dönüştürmek mümkün tabii, PC uyumlu ucuz bir gamepad devresiyle değiştirmeniz yeterli (benim kolu Ozan halletti mesela böyle). Ama tuş dizilimi MK oynanışına göre tasarlanmış yani bir King of Fighters oynarken zorlanırsınız. Türkiye'de ben bulamadım, Ebay'den satılıyor ve kargosu derken oldukça pahalı. Göz atmak isterseniz: *http://bit.ly/15mMYis*

Ülkemizde ise çok fazla çeşit yok. Huri ve Mad Catz'in stick'leri genelde iyidir ama biraz tuzludur. Örneğin şu iyidir: *http://bit.ly/1buyGCc* . Tabii stick seçerken elinizin büyüklüğü, oynama stiliniz de önemli. Mesela ben çıtçıtlı tuşlarla oynayabiliyorum; bastıktan ve elinizi çektikten sonra çıkan çıtçıt sesinin el reflekslerinde artı bir değeri var. Bu yüzden arcade salonlarının o eski, topsuz, siyah stick'leri hâlâ favorim.

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** NetherRealm Studios → **Dağıtım:** Warner Bros → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 60 TL (Playstore) → **Yaş Sınırı:** 18
→ **Dahası İçin:** themortalkombat.com

9 CAN KURALI



- Öncelikle bir uzak, bir yakın ve bir de orta mesafeden dövüşebilen karakterle oyunu adınız gibi iyi bilmelisiniz.
- Karakter seçme ekranında ilk önce bırakın rakip karakter seçsin. Onun seçtiği tip karaktere göre siz dövüşçünüzü seçin. Eğer o da size bekliyorsa, yalandan bir tane karakter seçin, rakip de seçim yapmadan birkaç saniye önce geri çıkın ve asıl karakterinizi seçin. Gıcıklık ama maksat kazanmaksa her şey caiz!
- Maça korunarak başlayın. Bırakın rakip ilk hareketi yapsın. Ceza hareketlerinizle devam edin.
- Onlarca maç sonra gördüm ki çok iyi bilenler hariç herkes sabırsız ve agresif oynuyor. Hep saldırıyorlar. Bu yüzden sabırlı olup iyi korunursanız ceza hareketleri ve kapmalarla birlikte rakibin moralini her daim bozabilirsiniz.
- Odalardan rakip seçin, yenme ve yenilme sayıları arasında uçurum olanlarla oynamayın. Yani çok yenilen biriyle de oynamayın. Profilinizi arttırsa da size bir tecrübe getirmeyecek kötü oyuncu ile oynamak. Çok iyilerle de en az 400 maç yapmadan oynamayın. Tek hatanızla %70 hasar vurup topu alıp gidiyorlar sonra.
- Ermac, Raiden, Sheeva, Rain ve Cyrax oyunun abartı güçlüleri ve oynaması kolay dövüşçüleri. Sevmiyorsanız bile artı taraflarını öğrenin, böylece karşınıza çıkarsa ne yapacağınızı bilirsiniz.
- Tag'li maçlara çok alışmayın. Oyunun tecrübesi çok değiştiği için teke tek maçlarda affallama yaşayabilirsiniz.
- Dişinize göre bir rakip bulursanız ve yeniyorsanız karşı taraf bıkana kadar oynayın. Online maçların en güzeli böyle rakiplerle çıkıyor çünkü. Mümkünse bu rakipleri Steam'e de ekleyin, buluşmalar düzenleyin, Rank arttırın.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Tüm DLC içeriklerine sahip olması
- ✔ Görsel anlamda daha iyi olması
- ✖ Online mod performansı kötü
- ✖ Bazı çökme sorunları yaşaması, yamaya ihtiyaç duyması

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

PC sahiplerine yılda tek tük çıkan dövüş oyunlarından biri MK. Yani pek değerli. Bunun da hakkını sonuna kadar veriyor.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



VE HALF-LIFE 3 KABUL EDİLDİ... -BERKAN CESUR

GAME DEV TYCOON

ARDI ARKASI KESİLMEYEN geyiklerden herhangi biri değil bu. Yeminle bu sefer doğru. *Half-Life 3* kabul edildi, hatta yayınlandı, bir de üstüne ortalamanın altında puanlar aldı! Ben yaptım, Gabe Newell'ın üçte biri halimle *Half-Life 3*'ü sonunda ben çıkardım. Yaşasın tüm bunları yapmama olanak sağlayan oyun, yaşasın tam bağımsız *Game Dev Tycoon*! Spot yüzünden size heyecanlandırdığım içinse özür dilerim, lütfen sopalarınızı indirin, lütfen vurmayın, lütfen.

Game Dev Tycoon'u elime ilk aldığımda "E hep aynı şeyleri mi yapacağız ya höf" diyerek kenara fırlatmıştım ki ne biçim bir hata yaptığımın farkına varmam 10 yılımı aldı. Evet evet, tam 10 oyun yılı. *Game Dev Tycoon*, PC'nin piyasaya yeni yeni sürüldüğü dönemden başlayarak ilerleyen ve oyun sektörünün şekillendiği 30 yılı anlatıyor.

Bu 30 yıldaki oyun trendleri, oyun kültürü ve donanımların dünyaya etkisi öyle minik detaylarla işlenmiş ki, yüzünüze yerleşen kocaman bir gülümseme eşliğinde yapımcıların geeklikte çığır açışını izliyorsunuz. Popüler kültüre ait göndermelerse başlı başına olay, yabancı bir ortamda kafa deng birini bulmanın mutluluğunu yaşatıyor insana. Örneğin Ninvento'ya oyun çıkarıp, Playsystem ve mBox 360'ın piyasa kapışmasına tanık olmak, *Game Dev Tycoon*'un sıradan günlerinden sadece biri.

Railroad Tycoon



Game Dev Tycoon



Roller Coaster Tycoon 3





Nerdeeeen…

Çakalın tillahıyım, *Halo* diye bir oyun yapar, halamı bile doyururum, kimse de bunu düşünmemiştir gibi fikirleriniz varsa, oyunun ona da bir cevabı var. *GDT*, inanılmaz detaylara kadar işlenmiş bir video oyun tarihi yumağı. Bu oyunda gerçekte var olan herhangi bir oyun olayını (yeni bir oyun çıkarmak, konsol üretmek, piyasa adımı vb.) tekrar ederseniz, anında alakalı achievement'ınızı ekranda görüyor, kıkır kıkır gülmelere sevk ediliyorsunuz.

EA SPORTS, TINI GEYM

Apartmanınızın bodrum katında, bekar evi kokusu içinde başladığınız serüveninizde amaç belli: "EA Sports, tını geym" olmak. İlk oyunuzun getirisi belki de dört haneli rakamlara bile çıkamayacak olsa da, ileride kendi konsolunuza oyun üretip satış rekorları kıracak olmanız, üstüne üstlük G3 fuarında en çok ziyaret edilen standı açıp karşı firmaların bilgisayarlarına korsan saldırılar düzenlemeniz işten bile değil. *Game Dev Tycoon*, bir oyunun üretim sürecinden, pazarlamasına kadar tüm detayları işliyor. Doğru tür seçimi, yıllara göre oyun trendlerinin popülerleşip/demode olması, dergilere eşantiyon demo gönderimi ve doğru medya reklamı bunlardan sadece birkaçı. Oyungezer'in oyunda işlenmeyişi ise en azından on üzerinden bir puan kaybettirecek kendilerine tabii! (:p)



SEN MİSİN OYUNU KORSAN İNDİREN!

Game Dev Tycoon, oyun dünyasının en ilginç trolleme hikâyelerinden birine sahip oldu. Yapımcılar, GDT'yi bizzat kendi eliyle torrent ve bilimum korsan diyarlara kondurdu. Kondurdu kondurmasına ama oyunu bu mecralardan indirenlerin oyun yapımcılığı serüveninde birtakım sıkıntılar vardı. YAPTIKLARI OYUNLAR SATMIYOR, SADECE KORSANLAR TARAFINDAN İNDİRİLİYORDU! Durum böyle olunca, yaratılan oyun firmaları da kısa sürede battı elbet. Yapımcılar, korsanları kendi silahı ile vurmayı en yaratıcı şekilde başardı gibi duruyor. Vallahi alkış!



Ya gerçek durum da böyle olsa!



…Nereyeee.

Game Dev Tycoon ne kadar çıtır çerez bir oyun gibi dursa da, firmanızın iflas etmesi hızlıca akan oyun evreninde (her dört saniye bir hafta) iki ya da üç hatalı karar kombosuna bakıyor. İflas ettiğinizde son checkpoint'inize geri dönseniz de, oyun çok da insaflı değil.

GAME CÜCE TYCOON

Oyunun öyle bir büyüsü var ki, 30 yılı tamamlayıp tamamlayıp baştan açıyorsunuz. (30 yıl oyunun senaryo kısmının tamamlanması için geçen süre, ama biz bununla yetinir miyiz? Koca bir hayır!) Oyunu bitirdikten sonra firmanızı sonsuza kadar sürdürme hakkınız olsa da, "*Bir de Half-Life 3 yaratayım*", "*Dur dur Call of Duty: Ghosts adında köpek bakım simülasyonu yapayım*" gibi sapıklıklar sürekli başa dönüp yeni şirketler kurmanızda büyük bir etken. Hele bir de *CoD: Ghosts* adlı köpek oyunu simülasyonunuz dünya çapında bir hit olunca kendinizi tavanda kahkaha atarken bulabilirsiniz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- Oyun kültürü DEVASA biçimde işlenmiş.
- Ünlü isimlerin çakma isimler ile eğlencenize eğlence katması
- Ciddiyet ve cıvıklık arasındaki müthiş kıvam
- Acaba birazdan ne olacak diye heyecanlandırması
- Sürekli aynı müziklere maruz kalmak
- Senaryonun gidişatı kısa süreye sıkıştırılmış

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆

Tycoon oyunlarında hiç bu kadar vakit geçirdiğimi hatırlamıyorum, yumulun.

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Simülasyon → **Yapım:** Green Heart Games → **Sistem:** Ekonomik → **Dijital İndirme:** 7.99$ (Sitesinden) → **Yaş Sınırı:** Yok
→ **Dahası İçin:** http://www.greenheartgames.com

AL KOPYA VER KOPYA -POZAN ERTEN

THE SWAPPER



AİLENİZİN BAĞIMSIZ OYUN İNCELEMECİSİ olarak üstüme oturmaya başlayan bu sıfattan ne kadar memnun kaldığımı sizlere anlatamam. Her ay incelemeler dağıtılırken ben daha "*Şu oyunu incelesem iyi olur*" demeden istediğim oyunun bana verilmesi şahane.

Evet, ben bir bağımsız oyun fanatiğiyim. AAA oyunları kendini tekrar ettikçe onları zor günlerin beklediğini düşünenlerdenim. Bütün oyuncuların yeni arayışlar içinde olduğuna ve bu aradıklarını bağımsız oyunlarda bulabileceğine inanıyorum.

Üstelik bağımsız oyun yapımcılarının değerleri anlaşılıp onlara sunulan imkanlar ne kadar büyürse büyüsün, hiçbir zaman bir *Call of Duty* ya da *GTA* klonu yapmayacaklar. Çünkü onlardan beklenen; içine sanat, yaratıcılık, delilik katılmış bir *GTA* değil. Daha önce rastlanmamış bir oyun deneyimi sunmaları. İşte böyle dört Finlandiyalı yapımcının elinden çıkmış olan *The Swapper*, hakkını veren bir oyun.

NEDEN KİMSE YOK Kİ?

Malumunuz, Uzay alabildiğine büyük. E nüfuz da az olunca, kendinizi Uzay'da yalnız hissetmeniz olası. Oyun bu atmosferi verebilmek ve sizi yalnız hissettirebilmek adına harika bir görsel dil geliştirmiş. Stilize grafikler sizi oyuna başlar başlamaz etkisi altına alıyor ve atmosferi hissettiriyor. Evet, bir oyun incelemesine ilk olarak grafiklerinden başladım çünkü *The Swapper* ilk olarak görsel anlatımı ile etkileyiciliğini kanıtlamaya çalışan bir oyun. Buda da başarılı.

Hikayeye gelecek olursak, bir gezegenden kaynak toplama amaçlı kurulmuş uzay üssünde mahsur kalan bir görevliyi yönetiyoruz. Uzay üssünün gizemleri bitmek bilmiyor. Sizinle üste bulunan bir kişi ve o üsse, hatta Dünya›ya ait olmayan Watcher isimli bir çeşit yaşam formu daha var. Bu noktada hikaye gittikçe manevi ve felsefi bir boyuta kadar varıyor. Neden bu üsteyiz? Neden ortalık karışık? Üstteki diğer kişi kim? (*Neden rahatça spoiler veremiyorum?*) Bu soruların yanıtlarını bulmaya çalışırken işin içine birazdan anlatacağım benlik transferi olayı da girince oyun içerisinde sorgulayacak bir çok şey buluyorsunuz. Emin olun, *The Swapper* fazlasıyla derin.

YOK OLMAK, TEKRAR TEKRAR

Oyun, üs içerisinde dolaşarak bir çeşit enerji kürelerini toplamanız üzerine kurulu. Her odadaki bulmaca-platform öğesini çözmek için ise oyun çok yaratıcı bir yönteme bel bağlıyor. Elinizdeki silah ile tek tuşla kendi klonlarınızı yaratıyor ve yine tek tuşla yarattığınız klona benliğinizi, bir nevi ruhunuzu aktarıyor ve onu yönetiyorsunuz. Diğer klonlar ise onları yarattığınız noktadan başlayarak sizin yaptığınız hareketleri tekrar ediyorlar. Bu mekanik ile bir şekilde enerji kürelerine ulaşıp ya da platform öğelerini çözüp odadan çıkmaya çalışıyorsunuz. Mavi renk ışık altında kendinizi klonlayamıyor, kırmızı ışık altında ise benlik transferini gerçekleştiremiyorsunuz.

Bu oyun mekaniğinin getirdiği bulmaca yapısı o kadar yaratıcı ve tatmin edici ki en iyi denemek anlatabilir. Bu noktada oyunun hikayesi daha bir anlam kazanıyor. Kendinizi klonlamak, klonlarınızı öldürmek, benliğinizi klonunuza aktarmak ve sürekli kendi ölümünüzü izlemek, oyunun atmosferi ve verdiği yalnızlık duygusu ile birleşerek *The Swapper*'i melankolik bir hale getiriyor.

İsimsiz astronotumuzun yaşadığı yolculuk, son zamanların en iyi bağımsızlarından. *2001 A Space Odyssey*, *Moon* gibi filmler ve *Portal, Limbo* benzeri oyunlardan aldığı referanslar ile etkileyici bir hikaye sunmayı başarmış, zekice hazırlanmış bir oyun. Varlığınızı sorgulatmaya kadar götüren alt metni ile de derinliğini ispat etmiş durumda. Oynadıkça ilerlemek isteyeceğiniz, her odaya girdiğinizde neyle karşılaşacağınızı size merak ettiren, kafanızı ve reflekslerinizi kullandıkça oyun oynuyor olduğunuzu hissedebileceğiniz şahane bir yapım. Grafikleri, sesleri, hatasız oynanışı ile de teknik kapasitesini kusursuz bir şekilde ispatlamış, şu dönemin en iyi oyunlarından *The Swapper*.

The Swapper



\>

Pid



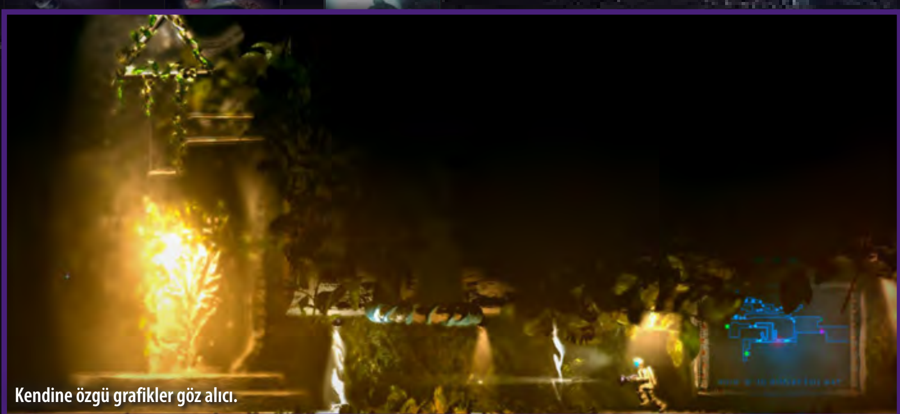
\>

Capsized



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Stilize grafikler ✔ Güçlü atmosfer ✔ Zeki bölüm tasarımları
✔ Müzikler ✖ Bir bağımsız klasiği olarak, kısa



Kendine özgü grafikler göz alıcı.

> **Tür:** Platform-Bulmaca > **Yapım:** Facepalm Games > **Dağıtım:** Facepalm Games, Steam > **Sistem:** İdeal > **Dijital İndirme:** 14.99$ (Steam)
> **Yaş Sınırı:** - > **Dahası İçin:** facepalmgames.com/the-swapper/

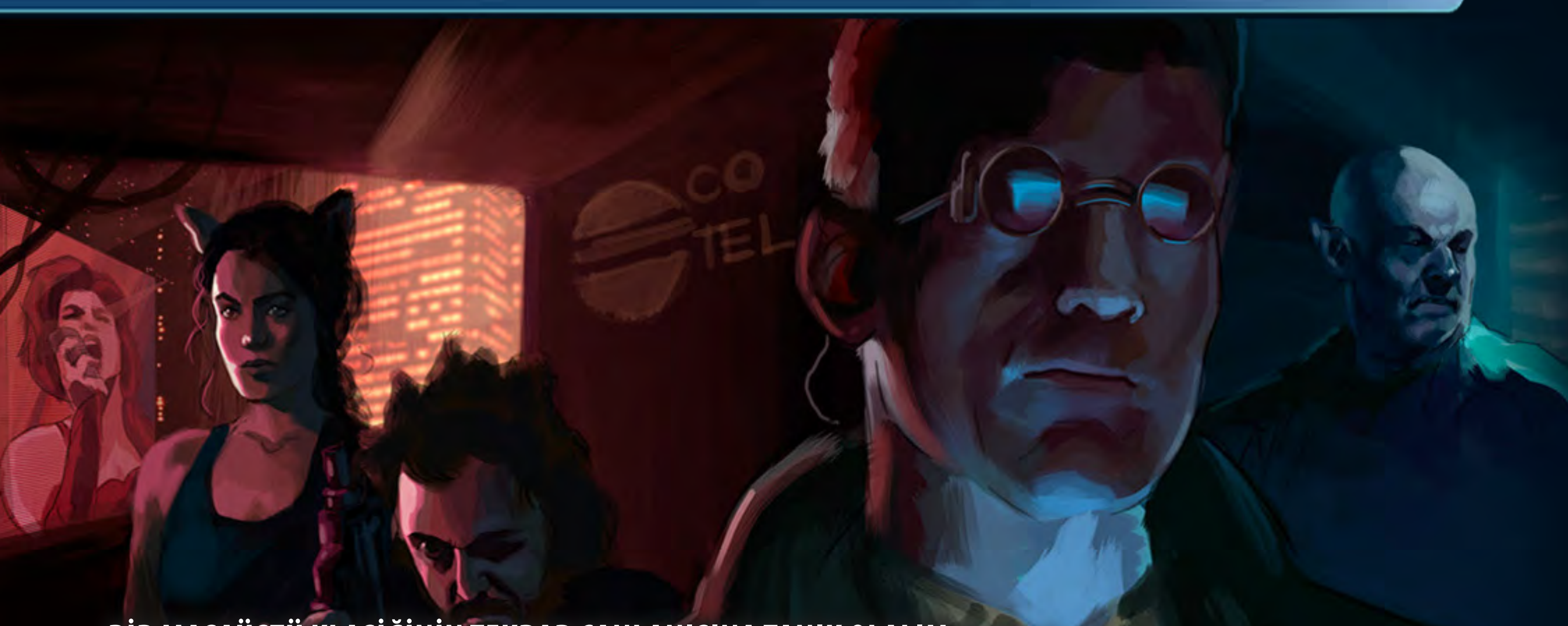
SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★★

Derinlikli hikâyesi, etkileyici anlatımı ve yaratıcı bulmacaları ile tam bir bağımsız.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



BİR MASAÜSTÜ KLASİĞİNİN TEKRAR CANLANIŞINA TANIK OLALIM -SARP KÜRKCÜ

SHADOWRUN RETURNS

VİDEO OYUN DÜNYASINA ilk olarak 1993'te atlamış olan *Shadowrun* masaüstü (Gerçek, bildiğimiz, yemek yenen masa) oyununun aynı kulvara tekrar dönüşündeyiz arkadaşlar. Yolculuğuna Kickstarter'da başlamış, masaüstü sistemin yaratıcısı Jordan Weisman'ın ve firması Harebrained Schemes'in elinden çıkmış indie bir oyun var karşımızda. Bilen, bilmeyen, para yatıran ya da daha bugün dijital almış olanlar, toplanın buraya. Toplanın ki, *Shadowrun Returns*'ün *(SR)* eteğinden dökülen taşlara bir bakalım.

Yolculuğumuz, 2054 yılında, Seattle'da geçiyor. Ama ne parlak metallerin, ne de temiz vücutların bölgesindeyiz. Biz daha çok yere yakın, çöplerin içinde olanlardanız. İşte *SR*, cyberpunk bir dünyada geçen, yakın bir dostunun son isteğini yerine getiren sadık (ya da paragöz) bir arkadaşın hikayesini anlatıyor bize.

İlk önce, kendinize uygun bir karakter yaratıyorsunuz. Elde beş farklı ırk, altı farklı da hazır sınıf bulunmakta. Bu konuya dair bilgiler için sayfadaki kutulara bir göz atın derim. Bu arada, eğer ki verilen hazır sınıfları beğenmezseniz, tarzınızı yakalayabileceğiniz bir seçenek de var, ona göre. Oyun, cinsiyet olarak bir sınırlama koymuyor. İster dişi, ister erkek karakter yaratabiliyorsunuz. Karakterinizi yaratıp, adını da kondurduktan sonra oyunla birlikte gelen hazır senaryoya adımınızı atıyorsunuz.

BENİM İÇİN YAPAR MISIN?

Shadowrun Returns, eskiden birlikte çalıştığımız Sam Watts'ın bize yolladığı bir video mesaj ile başlıyor. Sam'in hayatında yolunda gitmeyen şeyler var, bu konuda da bizden yardım istiyor. Tabi, ölen insanın hayatında yolunda gitmeyen şey çok demektir. Yalnız oyunda da yolunda gitmeyen bir şey var, çünkü ortada ne video, ne de konuşma var. Tamam, her şey yazıyla betimleniyor bize ama oyun herhangi bir seslendirme ya da ara video içermiyor. Eskiden hiç rahatsızlık çekmezdim ama, bunca zamandır şımartıldığımı ve bu mevzuyu yadırgadığımı itiraf ediyorum.



Konuşma penceresi, ekranın sağında yerini alıyor hemen (bu ekrandaki abi de Kaptan Obviyus olsa gerek).

Ardından Tutorial bölümü, Sam ile olan geçmişimizden bir anı olarak sunuluyor ve oyunun savaş mekaniklerini tecrübe ediyoruz. Silahımızı nasıl kullanacağımızı, nasıl siper alacağımızı, şarjörümüzü nasıl dolduracağımızı kimse bize göstermiyor. Koca koca oklar, yanıp sönen ışıklar yok. Göze parmak sokar gibi bunları göstermek yerine, bize arayüzü kurcalamak için bolca zaman veriyor. Yine bu konuda ufak tüyolar için kutulara bakabilirsiniz. Nasıl ama, oyun gibin yaptım burayı. Hihi...

GÖZE VE KULAĞA GELENLER

İşte böyle başlayan hikayemiz, kısa ama keyifli bir şekilde ilerliyor. Karakterimizi adım adım Karma Puanları *(Karma Points)* ile geliştiriyoruz, neye yönelmek istiyorsak ona gidiyoruz. Bu esnada oyun, ne yazık ki bize müzikal anlamda çok büyük bir tatmin vermiyor. Özellikle yazıları okumak için harcadığımız uzun zamanlarda, müzik öyle bir tekrara başlıyor ki... İlk başlarda "hmm, hiç fena melodiler değil" derken sonlara doğru "bitirin şu dövüşüüüeeaaa!!" demeye başlıyorsunuz. Yazıları geçeyim deseniz, o zaman senaryoyu kaçırıyorsunuz. Üstelik her karakterin hal ve tavırları, yine yazı ile betimlendiğinden dolayı kaçıracağınız tek şey senaryonun kilit noktaları da olmuyor. Diğer acıklı nokta, metnin gerçekten keyifli olması. Betimlemeler, diyaloglar, hepsine özenildiği belli. Üstelik seçimlerle alternatif rotalar buluyor, problemleri her oynayışta farklı çözebiliyoruz.

Buradan da görsel kısma geçiyoruz. Karakterler, birer figür olarak gözükse de detayları, konuşma penceresinin yanındaki portreden anlaşılıyor. Cici cici çizilmiş bu portrelerden birkaçı, ekran görüntülerinde var. İşçiliğe oradan bakabilirsiniz. Kimisi göze çok hoş gözükürken, kimisinde kontur çizgileri fazla sert kaçıyor. Nihayetinde, kabulleniyorsunuz bir zaman sonra. Önemli olmayan karakterlerse ne yazık ki bu lüksten mahrumlar. Onlar, sadece metin olarak anlatılıyorlar.

Grafikler konusunda, *Shadowrun Returns* olmuyor da, ölmüyor da. Çözünürlük konusunda sıkıntı yok. Kaplamalar, karakterler, herhangi bir



Zaman her şeyi değiştirebilir, şehir kulüpleri hariç.

pikselleşme yok oyunda. Ama, çok ahım şahım bir görüntü de yok. Aynı şey genel tasarım için de geçerli. Karakterler, dünyada temsil edilişleri bakımından fazla sadeler. Bir de buna garip koşuş animasyonu ve arayüzdeki ilginç problemler eklenince, *SR* göze pek de fazla hitap edemiyor haliyle.

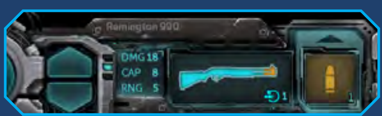
TIKLIYORUM TIKLIYORUM AMA

Arayüzdeki problemler derken, biraz açmak lazım. Oyunda, haritada etkileşime girebileceğiniz yerler çeşitli işaretlerle belirtilmiş durumda. Bunlara tıklıyor, etkileşime giriyorsunuz. Ama bazen, biraz altına tıkladığınızda da oluyor. Karakter de, yolun yarısına kadar koşup, objeyle etkileşime giriyor. Bazen de üstüne tıklıyorsunuz, bir türlü koşmuyor. Ama bu olay, oynanışı fazlaca rahatsız etmiyor. Çok ufak bir problem diyebiliriz.

Shadowrun Returns'ün bahsedilen bu problemlere sahip olmasının bir sebebi var ama. Ki bu sebep, problemleri önümden silip atıyor aslında. *Shadowrun Returns*, dahilinde bir harita düzenleyicisine *(Map editor)* sahip, ayrıca oyunda Steam Workshop desteği var. Bu ne demek? Eğer ilginiz varsa, kendi hikayenizi yaratabilir, bunu paylaşabilirsiniz. Hatta, oyunun içindeki senaryo olan "Dead Man's Switch", isterseniz düzenleyicide açılabiliyor, tam olarak neyin nasıl tetiklendiğini özgürce görebiliyorsunuz.

İstediğiniz yere etkileşimli bir obje koyabilmek, haritaları özgürce yaratabilmek gibi seçenekler işin içine girdiği için zaten *SR* böyle görünüyor. Tabi, başta belirttiğim "indie" faktörünü de unutmamak lazım. Bu arada oyuna hayat veren motor, Unity.

Ama indie faktörü, arayüzdeki diğer problemleri kurtarmıyor ne yazık ki. Bazı bilgilere erişim sıkıntımız var oyunda. Mesela karşımızdaki adamın sayısal değerde ne kadar canı olduğu. Mesela bizim yaralanınca sayısal değerde ne kadar canımızın kaldığı. Mesela etraftaki objelerin yüzdeyi nasıl etkilediği. Bu tür detaylar ya hiç yok, ya da bakması uğraş gerektiriyor.



BENİ BAŞTAN YARAT

Karakterleri yaratırken, seçebileceğimiz 5 ırk var. Bunlar Human, Elf, Dwarf, Ork, Troll. Her karakter, her sınıftan olabiliyor. Tek sıkıntı, altı farklı stat'ın ırklara göre maksimum hallerinin olması. Yani değeri bir noktaya kadar çıkartabiliyorsunuz. Bu konuya dikkat edin.

Shadowrun Returns > Omerta: City of Gangsters > Jagged Alliance: Back in Action







Çoğu savaşta yanınızda kiraladığınız ekip oluyor.

> **Tür:** RYO / Sıra Tabanlı Strateji > **Yapım:** Harebrained Schemes > **Dağıtım:** Harebrained Holdings, Steam > **Sistem:** İdeal > **Kutulu Fiyatı:** - > **Dijital İndirme:** 20$ > **Yaş Sınırı:** - > **Dahası İçin:** http://shadowrun.wikia.com

NİHAYETİNDE...

Shadowrun Returns'ü değerlendirirken, iki açıdan bakmak lazım. Eğer oyuna tek sıkımlık bir hikayeye sahip, oynanıp kenara konacak bir oyun olarak bakıyorsanız, büyük ihtimalle 6.0'ı zor geçen bir notu olur. Ama *SR*, böyle bir oyun değil. Yapımcıların da söylediği üzere, *Shadowrun Returns* bir oyun yapma kiti. Bu işi de gayet iyi yapıyor gibi. Oyunun başlangıcındaki Tutorial bize dövüşleri öğretse de, aslında oyunla birlikte gelen görevin kendisi, kendi hikayesini yapmak isteyenler için bir "Tutorial" görevi görüyor. Böyle bakıldığında, oyunu başarılı görüyorum ben. Daha şimdiden Steam Workshop görevlerle doluyor bile. İnsanlar, böyle sandbox platformları seviyorlar, zaten *Shadowrun Returns*'un Call of Duty kitlesinde gözü yok. Bu nedenle de, yerini güncellemelerle sabitleyebilecek, keyifli bir platform *SR*. Sıra tabanlı strateji sevenlere duyurulur.



ARAYÜZ 101

Arayüzle ilgili bilinmesi gereken birkaç şey var. İlki, silahın içindeki sarı bölmenin anlamı. Sarı kısım, o atışta giden kurşun miktarıdır. Bir süreden sonra, şarjör biter. Oyunda her işi Aksiyon Puanları ile (Action Points) yapıyoruz. Yürümek, ateş etmek, şarjör değiştirmek, hepsi aynı havuzdan. Ne zaman ki şarjörünüz biter, o zaman silaha tıklayarak 1 AP harcıyor ve dolduruyorsunuz.

Bunun dışında silahın yanındaki oklar, envanterdeki silahı değiştiriyor. Yanınızda birden fazla taşıyabiliyorsunuz. Duruma göre seçebilirsiniz. Resimdeki tek kurşun bölümü de, özel yeteneklerinizin bulunduğu yer. Karakteri geliştirdikçe yenileri ekleniyor, siz de oradan seçip dövüşlerde kullanıyorsunuz. Bunları aklınıza yazın da, aksiyon heyecanında unutmayın.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Görsel olarak yeterli
- ✔ Hikâye detayları güzel işlenmiş
- ✔ Betimlemeler okunmaya değer
- ✔ Oynanış mekanikleri başarılı
- ✔ Harita editörü
- ✖ Böyle bir oyunda multiplayer olmalıydı
- ✖ Müzikler çok tekrar ediyor
- ✖ En azından ana karakterlerin sesi olsaymış

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Düzgün mekaniklerin yanında keyifli bir hikâye. Üstüne bir de görev editörü.

7,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



GÜVEN, BEŞ SANİYEDE KARAR VERİLEN BİR KLİKTİR -BERKAN CESUR

THE WALKING DEAD: 400 DAYS

PC | PS3 | 360

DİZİ/FİLM UYARLAMA OYUNLARININ genellikle hüsranla son bulduğu malumunuz. Bu zamana kadar ne kadar heyecanla takip ettiğimiz kurgu varsa hepsine el atan ve çoğunu mahveden oyun dünyası, Telltale ile bu gidişe "dur" dedi biliyorsunuz. Üst üste birçok mecra tarafından yılın oyunu seçilse de elbette herkesi birden mutlu edemedi. *Walking Dead the Game*'in etkileşimli bir seyirlik mi yoksa bir oyun mu olduğuyla ilgili hâlâ dönen tartışmalar bir yana, Telltale ikinci sezon öncesi *400 Days* adındaki kısa bir bölümle ağzımıza balı çalmış durumda. Bu seferki maceramızda alıştığımız karakterler yok ama niyeyse oyun geçtiğimiz sezon verdiğimiz kararları bu bölüme başlamadan önce önce tekrar hatırlatmamızı istiyor. Ben bu hikâye herhangi bir şekilde ikinci sezon ile birleşir mi, yoksa ben fark etmeden birleşti mi bilemedim. Spoiler değil bu: Oynadığınız oyun *Walking Dead the Game* teknolojisini kullanan başka bir hikâye ve eğer bu konu ikinci sezon ile birleşmeyecekse neden gerektiğini anlayamadım. Hadi bakalım.

The Walking Dead: 400 Days



>

Back to the Future: The Game



>

Jurrassic Park: The Game



400 Days, beş farklı mekânda beş farklı insan grubunun hikâyesini anlatıyor. Bu hikâyeler bölüm sonunda 10, bilemedin 15 saniye kadar birleşiyor, ve adeta keçi boynuzunun efor/şeker eğrisini hatırlatıyor. Hikâyelerin biri beş dakika sürerken, biri 45 dakika kadar sürebiliyor. Toplamda ise maksimum iki saatlik bir oynanış mümkün. Bu haliyle *400 Days* isterseniz tüm seçim kombinasyonlarını bile deneyin, ilk sezona göre çok çizgisel bir yapıda. *Walking Dead*'in bizlere tattırdığı en gerçek şey (hatta oyunu özel kılan) "Acaba birazdan ne olacak?" hissiydi ki, maalesef *400 Days*'de onu da tadamadım. Hikâyelerin bir-ikisi hariç ilginçlik baremi sıradan bir metin yazarının klozette otururken hayal edebileceklerinden daha yüksek değil. Bi' de çok kötü bir sorunumuz var, Clementine yok yahu :(

HASRETİMDİN WALKING DEAD

400 Days halihazırda ara bir oyun durumundayken onu bu kadar ciddiye almak ne kadar doğru diye düşündüm ama "çok doğru" kararına vardım. Adeta *Lost*'un yeni sezonunu bekler gibi heyecanla beklediğim yeni *Walking Dead* bölümü böyle yavan çıkınca, çok daha büyük bir heyecanla beklediğim ikinci sezon hakkında şüpheye düştüysem bu basbayağı Telltale'in ayıbı! Kaldı ki alıştığımız karakterlerden uzaklaşmasını radikal buluyorum çünkü *400 Days*'in alakasız bir DLC olduğunu Telltale çok kısa bir süre önce duyurdu. Eminim ki birçok kişi DLC'yi satın aldıktan sonra bunun farkına vardı ve büyük hayal kırıklığına uğradı.

GÖKKUŞAĞININ ALTINDAKİ TEK KESMEŞEKER

Ama hakkını yemeyelim, hâlâ *Walking Dead* güzelliğinin izlerini taşıyan bir paket bu. Bi' kere şu çok güzel; hikâyeleri istediğimiz sırada oynayabiliyoruz. Karakterlerin hiçbiri silik değil ve çoğu bir oyuna ana karakter olabilecek güçte. Beklentinizi yükseltmek gibi olmasın ama tutuklularla ilgili bölümde yaşayacağınız heyecan adeta ilk sezondaki doruk noktaları gibi. Ama bu kadar. *400 Days*'den alabileceğiniz maksimum tat bu. Ellerim bomboş, yüreğimde bir sızı.

Eğer *400 Days*'deki karakterler ikinci sezonda da ekranımızı şenlendirecekse, Lee ve Clementine'ın ikili başrolünün çok başrollülüğe terfi olması olası gibi gözüküyor. Telltale bunca keskin bir kararı verir mi bilemedim ama verse kötü olur da diyemiyorum.

Benim en çok canımı sıkan kısımlardan biri, Steam'de beş dolara birçok indie oyun, hatta indirimdeyken *Walking Dead*'in tümünü satın alabilirken, aynı paraya 1 saatte bitirebileceğimiz bir DLC'yi kakalamaya çalışan Telltale'in tutumu. "Beş dolar nedir, senin köpeğin olsun ya" derseniz de asla hayır demem. Şu an sizlere bu sayfayı deneysel olarak 50 lira ile çıktığım otostop ile Yunanistan'a yolculuk maceramın Edirne ayağından, bir internet kafeden yazıyorum. Umarım siz bu satırları okurken hâlâ hayatta olurum ve umarım eve dönüşüm *400 Gün* sürmez :(



Bu pano uzun süre aklınıza kazınacak.

→ **Tür:** Macera → **Yapım:** Telltale Games → **Sistem:** İdeal → **Dijital İndirme:** 4.99$ (Steam)
→ **Dahası İçin:** www.telltalegames.com/walkingdead/400days

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Özlemişiz be!
- ✖ Tadımlığın tadımlığı
- ✖ Karakterlerin ilk sezondan uzak olması biraz üzüyor
- ✖ Fiyat

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Mecidiyeköy metrobüs girişinde satılan 40 sayfalık işporta kitapları sevenler kaçırmasın.

6,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

MINIMONO
MOBİL OYUNLARIN MONO SAYFALARI

Editörden

Temmuz ayı mobil oyunlar açısından fazlasıyla olağan dışıydı. Önce XCOM: Enemy Unknown, daha sonra da Deus Ex: The Fall'un mobil oyunlarda kalite ve içerik standartlarını zorladığı bu ay, gelecekteki standartların ne olacağının bugünden bir provası gibiydi. Fiyat konusuna XCOM biraz burun kıvırmanıza neden olabilir ama mobil oyunların kaliteli olmasını istiyorsak fiyatların da yükselmesini kaldırabiliriz, değil mi? **-HAKAN ÖZGÜL**





Deus Ex: The Fall

Human Revolution'a farklı bir bakış açısı

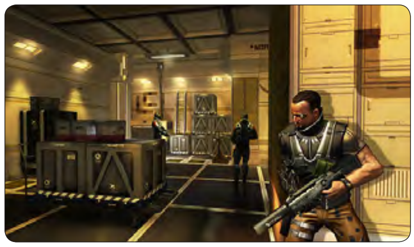
Deus Ex: Human Revolution'u bazı 'arıza-larına' rağmen gerçekten çok beğenmiş bir kişi olarak yeni bir *Deus Ex*'i dört gözle bekliyordum tabii ki. Ve yine tabii ki bu oyunun bir iOS oyunu olarak karşıma çıkacağını hiç düşünmemiştim. Ama şimdi karşımda *The Fall* duruyor ve her ne kadar bir devam oyunu olmasa da, *Human Revolution*'a ek bir içerik sunduğu için gerçekten takdire şayan bir oyun olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim.

2011'de *Human Revolution*'ı bitirdiğim anda yüzümde oluşan anlamsız ifadeyi, oyunun sonunu sorgulayışımı hâlâ hatırlıyorum. Böylesine güzel bir oyunun böylesine sönük bitmesine pek bir anlam verememiştim. Ancak Eidos Montreal'ın özene bezene yaptığı belli olan *Human Revolution*'ın dünyası, beni daha fazlası için kendine çoktan bağlamıştı. *Human Revolution*'dan önceki Deus Ex'leri çıktığı zaman anlayamayacak kadar ufak olan bendeniz, onları da bir çırpıda bitirmiş ama bu açlığı doyuracak yeni bir oyun için yine de beklemeden duramamıştım. Emindim, Eidos Montreal daha iyisini yapabilirdi! Yapmalıydı da. Ama nereden bileyim başka bir firmanın bir iOS oyunu yaptığını…

The Fall, Eidos Montreal'in sahibi Square Enix'in AAA oyunlarına mobil ek oyunlar yapma sevdasının bir ürünü olarak karşımıza çıkıyor. Eski mekaniklerin korunduğu ve iOS kontrollerine göre güncellendiği *The Fall*, tıpkı abisi gibi 2027 yılındaki olaylara ek bir bakış açısı sunuyor.

Oyunun Eidos Montreal yerine n-Fusion adlı başka bir firma tarafından geliştirdiğini duyduğumda ton ve tat bakımından başkalaşacağını düşünmüş olsam da, *The Fall* safkan bir Deus Ex oyunu. Komplo teorilerinin, gizli örgütlerin gırla gittiği Deus Ex dünyasına yepyeni hikâye öğeleri ekleyen *The Fall*, bir devam oyunu niteliği taşıyacak kadar zengin değil ama yine de o dünyaya dönüş yapmak isteyen benim gibiler için biçilmiş kaftan.

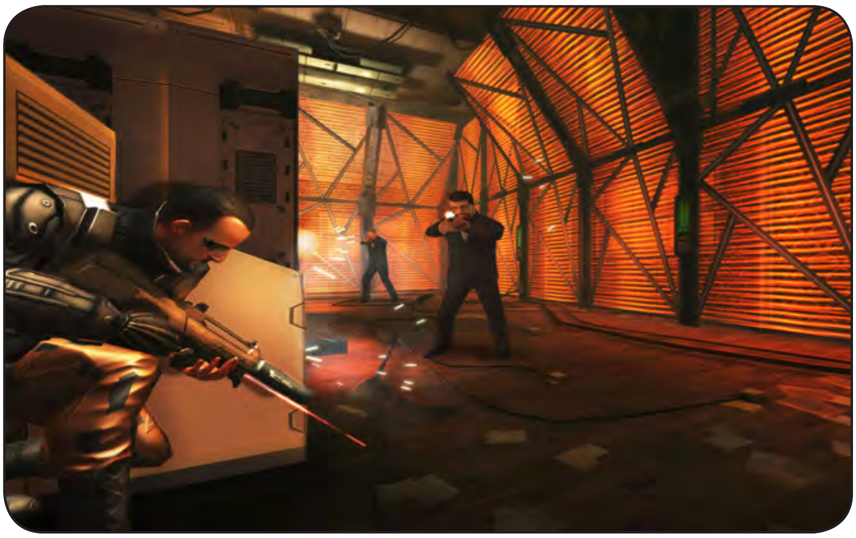
Deus Ex karakterlerinin klişelerinden kaçmayan, hatta bazı karakterlerini direkt *Human Revolution*'dan alan oyunumuz, kendini ağırdan satmıyor. Bol içerikli ve siz kurcaladıkça daha da açılan, gizli alanlar ve hikâyelerle desteklenen *The Fall*, ciddi laflar söyleyen bir içeriğe sahip. Karakterinizin ismi Ben Saxon ve kendisi tıpkı Adam Jensen gibi robotik geliştirmelere sahip bir paralı asker. Başı güçlü



insanlara belaya giren bu karakterin Deus Ex hikâyesinin içinde kayboluşunu izlemek bile oldukça keyif verici. Pek çok alan, konuşmanız gereken NPC'ler ve hacklemeniz gereken bilgisayarlarla dolu. Bu yüzden oyunun tamamını görmek için yaklaşık 6-7 saati gözden çıkarmanız gerek.

Mobilde FPS tecrübesinin neye benzediğini bilenler, *The Fall*'un zorlayıcı ve sinir bozucu olacağını düşünebilir ancak Deus Ex, bu konuda pek çok kolaylık sağlamış. İster gitmek istediğiniz yere basarak, isterseniz dijital kolu kullanarak karakterinizi hareket ettirebiliyorsunuz. Yine de savaşırken veya gizli saklı işlere giriştiğinizde oyunun size tam kontrolü vermemesi, sizi "oyunu ben mi oyunuyorum, kendi kendine mi eğleniyor" gibi bir soru sormaya itebiliyor. Atmosfer açısından pek iyi bir haber değil bu.

Eğer kontrolleri sevmeyi başarırsanız *The Fall*'u iOS'un en iyi oyunları arasında görmeye başlayacaksınız. Evet, gidin ve bu oyunu oynayın.





Fiyatı: 12,99₺
Çıkış Tarihi: 17 Haziran 2013
Boyut: 808 MB
Geliştirici: N-Fusion / Square Enix
Platform: iOS (iPhone 4S+, iPad 2+, iPod Touch 5, iPad Mini)

Bunlar Klasik

- Super Hexagon
- Clash of Clans
- XCOM: Enemy Unknown
- Into The Dead
- Kingdom Rush: Frontiers



Bunlar Popüler

- Word Crush
- Tiny Thief
- Springle Isles
- Einstein Enigma
- Blastron





Kışgörmez'de herkes için bir hikâye var…

- NOYAN AKATLI

MAVİ DENİZİN SAKİN DALGALARINA bakan Noyo Hiddetlikurt, bu sessiz ve küçük koya nasıl olup da düştüğünü hatırlamaya çalıştı. Luskan limanından bindiği gemi sakin sakin yol alırken, aniden yırtılırcasına patlayan gökyüzü, çakan şimşekler, çatırdayan tahtalar, güverteden yükselen çaresiz haykırışlar önce gözünün önüne ve sonra "yarı ork" kanının sivrilttiği kulaklarına gelmişti. Sonrası yine derin sessizlik... Bir deniz kazasından kurtulmuş, zekâsı, yüreği ve hayatta kalma inadından başkaca bir şeyi olmaksızın işte bu ıssız sahilde açmıştı gözlerini.

"Deniz kazası", "donanımsız" ve "ıssız sahil" sözcükleri, ona hiç de uzak olmayan bir geçmişten gelen, önceki yaşamlarından birini, Kimmeryalı barbarın hükümdar olduğu "*Conan Çağı*"nı hatırlattı. *Conan Çağı*'ndaki yaşamının ilk dakikalarında da, tıpkı şu an olduğu gibi yaralı ve şaşkın, dost canlılar bulabilme umuduyla çevresine bakınmıştı.

Kısa bir süre sonra, *Unutulmuş Diyarlar* olarak bilinen Faerun'un Kılıç Sahili'nin kuzey kesiminde, çeyrek yüzyıl kadar önce patlayan Hotenow yanardağının yarattığı yıkımın yaralarını yeni sarmış, karanlık güçlerin kötü amaçları için uyandırdıkları ölü askerler, zombiler ve bu kaotik durumdan kendisine çıkar sağlama niyetindeki bazı eşkıya çeteleri ile mücadele eden, eski kudretini geri almaya çalışan Kışgörmez şehri yakınlarında olduğunu anlayacaktı.

Batı Faerun'da tanıştığı bu karanlık, ihtiraslı, çirkin ve ürkütücü atmosfer karşısında Noyo Hiddetlikurt'un en büyük silahı önceki hayatlarında yaşadıklarıydı. Sırası ile Norrath, Azeroth, Tyra ve Orta Dünya'da ele geçirdiği farklı farklı bedenler içinde tükettiği yıllar boyunca pek çok savaş görmüş, akınlara katılmış, kanlı çatışmalardan sağ çıkmayı başarmıştı. Bunlar sayesinde yeterince deneyim sahibi olduğunu biliyor, Kışgörmez şehrinin kendisine sunacağı mücadeleleri aşağı yukarı tahmin edebiliyordu.

Bu dünyanın da Luskan'daki han odasında okuduğu "*Kara Elf Drizzt'in Serüvenleri*"nin sararmış sayfalarından az çok öğrendiği bir tarihi, heykellerden, şehir mimarisinden, şarkılardan oluşan bir kültürü vardı. Hayatta kalma becerilerini önceki yaşamlarında yükselen bir çizgiyle geliştirmiş olan Noyo Hiddetlikurt, kısmen tahmin edebildiği, Kışgörmez dünyasına özgü yazılı ve yazılı olmayan kuralları bilhassa merak ediyordu. Ve ilk kuralları öğrenmek için eklemleri ağrıyan bacaklarını hareket ettirmeye başladı…

BASİT DÖVÜŞLER, KLİŞE GÖREVLER

Dost canlısı Er Wilfried'e rastladı, ilk sohbetini gerçekleştirdi, genç askerin yönlendirmesiyle, kıyıya vurmuş enkazdan aldığı paslı zırh ve kılıç ile önünde ısınıp dinlenerek yaralarını iyileştireceği kamp ateşine seğirtti. Yeni adım attığı bu dünyadaki yıkımı şimdi daha net görebiliyordu. Kılıcını savurmayı kolayca öğrenmiş, düşmanlarını alt ettikçe ve birbirine fazlasıyla benzeyen "haritada bu noktaya git, kötücül güçlerden şu kadarını temizle, çevreden silahları – kitap defterleri topla, topladıklarını bir sonraki görev noktasına götür"şeklinde sıkıntı dolu, tekdüze işleri tamamladıkça kazandığı deneyim ile yeni dövüş becerileri kazanmaya başlamıştı. Artık silahını ve vücudunu rakipleri üzerinde daha etkili kullanmak amacıyla basit ve kullanışlı yetenek ağaçlarından kendi tarzına göre seçimler yapıyordu.

Ürkütücü mezarlıklar, nemli bataklıklar, harabeye dönmüş yüksek kaleler, hayalet yuvası büyücü kuleleri, buzdan vadiler, ateşten tepeler gibi bölgelerde binlerce haydut, asi, hayalet, ork, goblin, akıl karıştırıcı yaratık, köle tüccarı drow onu bekliyordu. Bu büyük ve yorucu yolculukta bazen yolda rastladığı birkaç maceraperest dostla birlikte, çoğunlukla da tek başına ya da sessiz yardımcısı iyileştirici rahibe ile beraber savaşıyordu. Düşmanların dövüş şekillerinde, yoldaşlarının ve kendisinin koşma, zıplama hareketlerinde bir hantallık vardı ve biraz gülünç

Akıllı hamleler yaparak iki oyuncuya karşı tek başınıza kazanma şansınız da var, ne yapacağınıza dair fikriniz yoksa ölmek üzere olan bir oyuncudan dayak yeme şansınız da.


Bu ejderha bir yerlerden tanıdık gelmiyor mu yahu?

Guild Wars 2 > The Secret World > D&D Neverwinter





Açılış filminden bir kare, izlemeden geçeni bu ablaya veriyorlar.

görünüyorlardı. Gözleri karşılaştığı manzaralardan ise etkilenmişti, güneşin veya ayın konumu hiç değişmiyordu bu dünyada ama gene de bir köprüden geçerken karlı tepelerin ardında batan güneşi, kurtların uluduğu ormanda devasa ağaç ve kulelerin tepesinde beliren dolunay gibi görüntüleri hafızasına kazımıştı. Ama duyduğu sesler ne etkileyiciydi ne de huzur veriyordu. Aksine, kamp ateşlerine sığınan gösterişçi zengin maceracıların bindiği bazı tuhaf hayvanların çirkin homurtularından rahatsız olup kulaklarını tıkıyordu kızgınlıkla.

Noyo Hiddetlikurt, on dört farklı bölgede hemen hemen birbirinin aynısı onlarca görevi tamamlayarak bir Kışgörmez maceraperestinin ulaşabileceği en üst seviyeye ulaştı. Daha iyi zırh, daha güçlü bir kılıç için ganimet elde edebileceği zorlu zindanlara kısık, yorgun gözlerini dikerek şehir parkının ağaçları altında kendisine eşlik edecek takım arkadaşlarını beklemeye başladı…

KISSADAN HİSSE

Biz de *Everquest*'ten beri oynadığım karakterim Noyo'nun *Neverwinter* hikâyesine noktayı koyup öykünün içine yediremediğim konulardan kısaca bahsedelim bakalım: Açık konuşayım, oyunun en ilgi çekici ve kendine has özelliği oyuncuların görev yazıp herkesle paylaşabildiği Foundry sistemi olmuş. Karakteriniz 15. seviyeye ulaştığında Foundry'yi kullanma hakkını kazanıyor ve ince ince kendi hayalinizdeki oyunu tasarlayabilir hale geliyorsunuz: Harita, amaçlar, diyaloglar, hikâye metni ve düşmanların bulunduğu bölgeler yani özetle görev ödülü ve ganimetler hariç her ayrıntıyı yazıp ayarlayabilirsiniz. Gerçekten de üzerinde yeterince düşünüp yaratıcılığı zorladıkça son derece eğlenceli, ilginç görevler oluşturmanıza olanak sağlıyor Foundry. Oyun içindeki görevler ne kadar sıkıcıysa, Foundry katalogundan sadece seçim yapmak bile o kadar renkli geliyor göze.

Ve geldik son paragrafa; kızarmış gözler, yorgun parmaklar, Noyo'nun yüzlerce saatlik öyküsünün özetinin ardında, bahsetmeye yer bulamadığım konuların hüznü ve son cümlelerim kalıyor geriye: Arkadaşlar; bazı hatalara rağmen Türkçe çeviri, "3. gözden hızlı hack&slash tarzı dövüş", oyuncu yapımı görevler, sade yetenek ağacı, PvE ağırlıklı dünya, zindanlarda basit taktikler, ekipman - hız ve takım uyumunun ön plana çıktığı PvP sistemi, kalabalık oyuncu topluluğu ve teknik (grafik, bağlantı vd.) olarak vasatın üzerinde ücretsiz bir MMO / RYO kulağınıza cazip geliyorsa indirmenizi ve en azından oynamayı denemenizi rahatlıkla tavsiye edebilirim. Dragon sunucusunda "noyofurious" adıyla dolaşan yarı orku bulup eklerseniz, kim bilir, belki bir zindan ziyareti de yapabiliriz birlikte…

Ne İyi Ne Kötü?

✓ R. A. Salvatore'nin "Kışgörmez Destanı" serisindeki dünyayı hissettiriyor
✓ Kalabalık toplulukta grup bulmak kolay
✓ Çevirideki ufak tefek hatalara rağmen Türkçe ✓ Foundry ve Bonus ödül dağıtan etkinlik sistemi ✓ Her tür oyuncu (solo, grup, PVE, PVP) için içerik seçeneği var... ✗ ...gezip keşfetmeyi, rol yapmayı seven oyuncuya uzak
✗ Dövüş ve görev sistemleri çabuk sıkabiliyor ✗ Yaratıkların spawn süreleri biraz dengesiz

Son Karar

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
Oyun Dengesi	★★★☆☆
Gelişim Potansiyeli	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

En azından şans vermeye değer bir oyun olduğu söylenebilir.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

SINIFLAR

GUARDIAN FIGHTER

"Blocker" ya da "Muhafız Savaşçı" olarak da bilinen, tam bir "tank" sınıfı. Kalkanla bloklayarak müthiş bir savunma gücü oluşturur. Yüksek sağlık puanı ve ağır zırhı sayesinde uzun süre hayatta kalır. Hasar verme ağırlıklı bir build ve cleric eşlikçi ile gayet rahat solo yapabilirsiniz. PvP'de knockback veya sersemletici vuruşları, özellikle 3 şarjlı olanı can yakar.

GREAT WEAPON FIGHTER

Yakın dövüşte hasar verici sınıf. Ağır zırh ve güçlü silah kullanımını birleştirmesinin yanı sıra sınıf özellikleri sayesinde Rogue ve Controller Mage gibi hasmını bir süreliğine iptal eden sınıflara karşı da oldukça etkili. Gerek tekli, gerekse kalabalık düşmana karşı oldukça güçlü olan bu sınıfın tek kötü yanı alan etkili saldırılardan kolay kaçamayışı. Bunun haricinde rakibi sersemletmek ve toplu hasar vermek gibi avantajları onu hayatta tutmaya yetiyor. PvP'de biraz zırh, biraz da can çalma sayesinde uzun süren dövüşlerde sıkça görülür. Grup içinde zindanlarda ilave (add) düşmana karşı geçici tank görevi de üstlenebilir (teşekkürler Ali).

TRICKSTER ROGUE

Gizlice süzülüp tuzak ve hilelerle düşmanın canına okuyan sınıfımız. PvP'de gizlilik yetenekleri doğru yer ve zamanda kullanılırsa, çatışmaların gidişatında etkili olduğunu söyleyebiliriz. Deri zırhı ve düşük sağlık puanı nedeniyle biraz narin yapılıdır bu arkadaş, solo PvE ve PvP'de uzun dövüşlerden kaçınmalı mümkün mertebe "Dövüş Avantaj"ını kullanıp yani gizlice rakibe arkadan yaklaşıp etkili ve hızlı darbelerle işini bitirmelidir.

DEVOTED CLERIC

Grupların en favori, aranan sınıfı. Hatta "LFG" chat'te çok kez "Devoted Cleric'in varlığı bir şehir efsanesi, gerçekte yoklar" diye hafif sitem dolu espriler duydum. Solo PvE'de zorlandıkları şeklinde şikâyete de sıkça rastladım ama iyileştirici bir sınıfın zorlandığı bir göreve grup arkadaşı bulması son derece kolay oluyor. "Heal bot"tan ibaret değildir, zindanlarda sık sık hasar verici ışık - ateş büyülerini de kullanır. Düşman - arkadaş hedeflemelerinde geçişler yapmak sıkıntılı gelebilir bazı oyunculara.

CONTROL WIZARD

İsminden anlaşılacağı gibi, dizi dizi düşmanı uzaktan kontrol altına alıp gene uzaktan büyü hasarıyla perişan eden sınıfımızdır. PvP'de büyülerini zamanında kesemezseniz ölümcül bir hasar makinesine dönüşür. Kendini iyileştirememe, kumaş elbise, düşük sağlık puanı gibi dayanıksızlıklarını kontrol ve hasar büyüleri ile kapatır.



Cleric'in şarkısı: "Yaşasın dostlar, yansın düşmanlar..."

→ **Tür:** DVO - RYO → **Yapım:** Cryptic Studios → **Dağıtım:** Perfect World Entertainment → **Sistem:** Ekonomik → **Aylık Ücret:** Yok → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** Ücretsiz (ana oyun) - 20$ (Neverwinter Starter Kit) - 60$ (Guardian of Neverwinter Pack) - 200$ (Hero of the North Founder Pack)
→ **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** neverwinter.gamepedia.com/Neverwinter_Wiki



BEN BAŞARAMADIM AMA TORUNUMUN TORUNUNUN TORUNU ELBET BAŞARACAK

-ESER GÜVEN

BİR DÜŞÜNÜN BAKALIM, en son hangi oyunda *'bir tur daha oynayayım da bırakırım'*, *'dur bir hamle daha, bir zararı olmaz, hem saat daha erken'* gibi laflarla gece saati 3 ettiniz? Ben düşündüğümde aklıma gelen ilk iki oyun *Civilization* ve *Heroes of Might & Magic* oluyor. Bu tür oyunların ne denli bağımlılık yaptığını, insanı kendine esir ettiğini hepimiz biliyoruz. İşte aynı soru bana bundan bir ay kadar sonra sorulsaydı cümleyi *"Aklıma gelen ilk üç isim Civilization, Heroes of Might & Magic ve Rogue Legacy oluyor"* diye kurardım. Sakın abarttığımı düşünmeyin. Nasıl olur da adı sanı duyulmamış bir oyunu *HoMM* ve *Civ* gibi klasiklerle aynı kefeye koyarsın diye de kızmayın. Hakikaten içimden bir ses siz de *Rogue Legacy*'yi denedikten sonra aynı duruma düşeceksiniz diyor. Ancak o zaman anlayabileceksiniz işte beni.

ROGUE'DUR BU İŞİN TEMELİ

"Roguelike" diye bir alt tür ismi duymuşsunuzdur herhalde, öyle değil mi? Duymamış olanlara hemen minik bir bilgi takviyesi yapayım ki oyun içeriği az da olsa anlaşılsın. "Roguelike" yani "Rogue-benzeri" kelimesinin seçilmesinin nedeni bu türün *Rogue* isimli oyunla doğmuş olması. Bu eğlenceli rol yapma oyununda maceracı, yani biz, kendimizi çok katlı bir zindanın içinde buluyor ve yaratık kesip ekipman ve hazine toplayarak derinlere doğru ilerliyoruz. Amacımız zindanın en son katına ulaşıp oyunun son boss'unu kesmek.

Bu noktaya kadar alışık olduğumuz pek çok oyun türüne benzer bir içeriği var gibi görünüyor. Ama roguelike oyunların farkı içine girdiğimiz zindanın rasgele yaratılması, yani iki oyun kesinlikle birbirinin aynı olmuyor. Oyunu sıra tabanlı olarak oynuyoruz, biz bir adım atınca odadaki diğer yaratıklar da birer adım atıyor (veya saldırıyor vs). Bir diğer ve en önemli özelliği de ölümün kalıcı olması. Yani kalkıp da atıyorum 99 katlı bir zindanın 98. katında ölürseniz bir sonraki oyuna rasgele farklı bir zindanda, birinci kattan, yepyeni bir karakterle başlıyorsunuz. Yakın zamanda bu türe dokunan oyunlar arasında *Dungeon of Dredmor* ve *FTL: Faster than Light*'ı sayabiliriz. *Rogue Legacy* de işte sırtını bu roguelike türüne yaslıyor ve kendince acayip yenilikler getiriyor.

Bu satırları yazmaya başlamadan yaklaşık 20 dakika önce 82. kuşak şövalyemle şatoda ilerlerken dikkatsizliğim sonucunda dikenli tuzağa düştüm ve kurtulamayıp öldüm. Elbette 83. kuşak şövalyemle daha dikkatli olmaya çalışacağım, o da olmazsa 84. kuşak şövalyemle öncekilerin başaramadığını başaracağım! İşte *Rogue Legacy*'nin en orijinal fikirlerinden biri bu cümlelerde yatıyor. Hani demiştim ya bu tür oyunlarda ölüm kalıcıdır diye. Yok yok, *Rogue Legacy*'de de kalıcı. Şövalyeniz öldü mü o oyun bitiyor ve baştan başlıyorsunuz. Ama yeni oyuna şövalyenizin üç çocuğundan birini seçerek başlıyor ve bir önceki oyundaki şövalyenizin topladığı altınları kullanarak (ne de olsa miras babadan oğula, anneden kıza falan geçen bir şey) yeni şövalyenizi daha güçlü hale getiriyorsunuz. Yani aslında oyunun ana fikri, "Aile her şeydir". Bu sayede her defasında sıfır noktasına dönüş yapmış gibi hissetmiyor, ilerleme hissini kaybetmiyorsunuz yani.

ŞÖVALYECİKLERDEN ŞÖVALYE BEĞEN

Oyuna ilk başladığınız şövalyenin bir özelliği yok. Zaten sağlığı falan da yeterince az olduğu için ölmeniz çok da zaman almıyor. Ama bundan sonra oyuna başladığınızda her kuşakta karşınıza çıkan üç şövalyenin rasgele sınıflara, özelliklere ve bir de büyüye sahip olduğunu görüyorsunuz. Oyunun başında sadece Mage ve Barbarian var ama ilerledikçe ve paranızla 'geliştirme' satın aldıkça yeni sınıflar açabiliyorsunuz. Örneğin Barbarian'ları Paladin'lere çeviren geliştirmeyi aldığınızda artık saldırıları bloklayabilen Paladin'ler ortaya çıkıyor. Ya da Miner oluyor ve daha fazla altın toplayabiliyorsunuz. Yakın dövüş ve büyücü sınıfları arasındaki fark çok bariz yalnız. Yani Mage olan bir şövalye seçip Barbarian gibi vurdulu kırdılı oynayayım derseniz pişman olmanız pek zaman almıyor.

Şövalyelerin sahip olduğu rasgele özellikler belki de oyunun en ilginç yanı. Şöyle ki her şövalye bir veya iki özelliğe sahip oluyor (ender olarak bazıları özelliksiz oluyor ki bu da Useless şeklinde isimlerine yansıyor zaten). Bunlardan bazıları işinizi kolaylaştırırken, bazılarıyla oynamak tam bir işkence. Ama işte bir sonraki kuşakta nasıl çocuklarınız olacağını bilmediğinizden ne olursa olsun bu üç kişi arasından seçim yapıp, değişen oyuna ayak uydurmanız gerekiyor.

Mesela 'Color Blind' özelliğine sahip bir şövalye seçerseniz oyunu siyah beyaz oynuyorsunuz. 'Alzheimers' varsa haritayı kullanamıyorsunuz. 'Dwarfism' şövalyenizin cüce olmasına neden oluyor, böylece normalde giremeyeceğiniz yerlere boyunuz sayesinde girebiliyorsunuz ama cüce bir şövalyenin silah savuruş menzili de kısa oluyor haliyle. Eğer 'Dyslexia' özelliğine sahipseniz oyundaki tüm metinler birbirine giriyor, okumakta zorluk çekiyorsunuz. 'Vertigo' tam bir felaket çünkü ekran ters dönüyor, sağa gitmek



Fairy Chest görevlerini başardığınızda rün kazanıyorsunuz ki bunlar çok önemli.

Rogue Legacy



>

Dungeons of Dredmor



>

Unepic





Ateş bana değemez ki, ateş bana değemez ki (10 saniye sonra öldü).

için sola yürümeniz gerekiyor yani. İşte bunlar gibi birçok özellik var ve kombinasyonları acayip ölümcül olabiliyor.

Son olarak da her karakter bir büyüye sahip. Özellikle bazı karakter sınıfları bazı büyülerle kombinlendiğinde ortaya gerçekten güzel sonuçlar çıkıyor ama tabii bu da tamamen şansa kaldığı için çoğu zaman elinizde ne varsa onu kullanmanız gerekiyor.

PİKSELLİ GRAFİK VS YEPİSYENİ GRAFİK

Off onca şey anlattık ama daha oyunun içeriğinden pek bahsedemedik. Ekranlardan da göreceğiniz gibi oyunumuz son derece şirin pikselli grafiklere sahip, tamamen 2D olarak yana ilerlemeli şekilde gelişen (aynı *Castlevania*) gibi bir aksiyon/platform. Tabii bu şirin pikselli grafikler aynı zamanda bu sayfaları okuyanların sanırım bir %50'sinin "uff ne saçma grafikler' diyip oyunu es geçmesine neden olacak ve maalesef ne kaçırdıklarını bilemeyecekler.

Oyundaki amacımız zindanı dolaşıp dört boss'u ve ardından da son boss'u öldürmek. Oyun haritası dört farklı bölgeye ayrılmış durumda: Kale, Zindan, Kule ve Orman. Her biri kendi boss'una sahip olan tüm bu bölgelere ana bölge olan kaleden ulaşabiliyorsunuz ve aslında herhangi bir sırayı izlemeniz gerekmiyor. Yalnız oyunda çok fazla düşman çeşitliliği yok, ileride karşılaştığınız düşmanlar daha çok önceden gördüklerinizin biraz daha büyük, azıcık daha değişik saldırılar kullananlarından ibaret. Boss'lar da yine aynı şekilde daha önce karşılaştığınız düşman türlerinden birinin çok daha büyük hali, tabii saldırıları falan da daha komplike.

Peki madem zindan her seferinde değişiyor, nasıl ilerliyoruz oyunda? Oyun sonu boss'una nasıl varıyoruz? İşte bunun iki yolu var. Oyuna yeniden başladığınızda bir önceki karakterinizle topladığınız altınları kullanabildiğinizi söylemiştim. Zaten kullanmamak gibi bir seçeneğiniz yok çünkü kaleye girmeden önce yolunuzu kesen Charon üzerinizdeki tüm altınları alıyor. Yani 'birkaç tur atayım, altının dibine vurup sonra bütün geliştirmeleri alayım' diyemiyorsunuz. Altınlarınızla ister karakterinizi geliştiriyor (sağlığını, gücünü arttırmak vs), ister dışarıya ek karakterler alabiliyorsunuz. Örneğin ilk geliştirmelerden biri olan Smithy sayesinde içeride bulduğunuz planları kullanarak yepyeni silah ve zırhlar ürettirebiliyorsunuz. Ya da yeni sınıflar açabiliyorsunuz. Satın aldığınız tüm geliştirmeler kalıcı, yani her ölüşünüzde mutlaka daha güçlü ve daha çok imkana sahip biçimde geri dönmüş oluyorsunuz kaleye.

İkinci yol ise yine geliştirmelerden biri olan Architect'i açınca karşınıza çıkıyor. Architect içeride toplayacağınız altının %40'ı karşılığında 'kaleyi kilitliyor', yani öldüğünüzde yine aynı yapıya sahip kaleye girebiliyorsunuz ve neyin nerede olduğunu biliyor oluyorsunuz. Tabii bunu oyunun başlarında kullanmak çok da akıllı işi değil çünkü bolca altına ihtiyaç var şu fani dünyada.

MÜSAADENİZLE TORUNLARIM BENİ BEKLİYOR

Dedim ya, yazı bittiğinde 84. kuşak şövalyemle tekrar gireceğim kaleye. Henüz en fazla 2 boss öldürebildim, ama tahminimce son boss'a varmam en fazla 40 kuşak daha alır. Soyağacı tablom gittikçe uzayıp duruyor, bunun sebebi benim beceriksizliğim de olabilir tabii. Belki de siz çok sağlam bir şövalye kombosu yakalayıp paldır küldür son boss'a koşabileceksiniz.
Ama işte kesin olan bir şey var ki bu oyuna şans verdiğinizde "belki bu sefer olur" diyerek oyuna baştan başlayacaksınız. "Bir kuşak daha oynayayım" diyeceksiniz mutlaka. Zaten ölmeniz yaklaşık 10 dakika alıyor, ama bir bakacaksınız ki saatlerdir ölüp duruyorsunuz aslında. İşte bu yüzden Rogue Legacy'i bağımlılık yapıcılar listesine içim rahat biçimde yerleştirebiliyorum.

Ne İyi Ne Kötü?

- ✅ Oyundaki ilerleme hissi mükemmel
- ✅ Kolay değil, kendinizi geliştirmeye itiyor
- ✅ Rasgele seçilen şövalyeler her seferinde farklı oyun deneyimi sunuyor
- ✅ Tekrarlanan müzikleri akılda çok pis yer ediyor
- ❌ Yaratık çeşitliliği çok fazla değil
- ❌ Arada ender de olsa grafik hataları mevcut
- ❌ Kontrol tuşları özgürce değiştirilemiyor

Ormanda hayat ne güzel (ölmeden önceki son sözleri).



→ **Tür:** Roguelike, Platform → **Yapım:** Cellar Door Games → **Sistem:** Ekonomik
→ **Fiyatı:** 15$ → **Dahası İçin:** www.roguelegacy.com

Son Karar

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer/Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Bağımsız yapımcılar bizi şaşırtmaya tam gaz devam ediyor.

8,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

alizine wonderland



Editörden

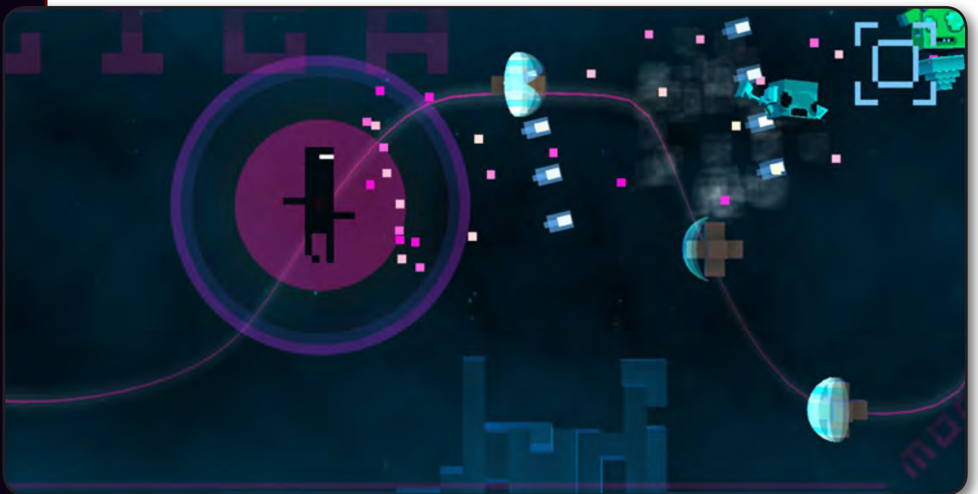
Yaz aylarına geçtiğimiz günlerde büyük firmaların oyun çıkarmaması yüzünden... hiç sorun yaşamıyoruz. Bizim mis gibi bağımsız oyunlarımız var, bize ne büyük firmalardan. Dahası bu aydan itibaren Türk yap-

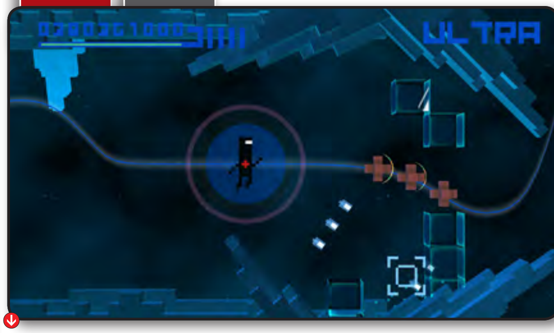
MANİFESTO
Alizine Wonderland sosyal medyayı kötü amaçları için kullanmaz. Rakiplerine çamur atmak için, dost arkadaş hesaplarına tweet, entry, tumble gibi sonradan türemiş ama özünde mesaj anlamına gelen şeyler yollatmaz. Delikanlı oyun dergisidir Alizine.

KADERDE UÇMAK VARSA BENİM SUÇUM NE?

BIT.TRIP FATE

PC | Wii





Oyunun asıl zorluğu Commander'ın hareket ve saldırı alanını kısıtlayan mağaralarda ortaya çıkıyor

NE İYİ NE KÖTÜ?
✓ İşin shooter kısmını iyi kotarmışlar ✓ Ray fikri oldukça güzel çalışıyor
✗ Müzikler Bit Trip kalitesinde değil ✗ Diğer oyunlara göre fazla kolay

BENİ BİLİRSİNİZ, bilmiyorsanız da köşeden az çok anlamışsınızdır zaten her ay bağımsız oyunları inceler, onları ayrıca sever sayarım. Böyle sanatsal takılan oyunlardansa iyi bir fikrin üzerine giden veya hazıra konmadan değişik mekanikler deneyen yapımlarıysa daha çok seviyorum. Bu yüzden *Bit Trip* serisine ait oyunlara son dönemde özel bir ilgi ve sevgi beslediğim söylenebilir. *Commander* karakterini çeşitli ortam ve oyun türleri içinde tamamen ritime göre hareket eden oyunlara bağlamak büyük beceri isteyen bir iş. Üstelik bunu sekiz oyunda yaptıklarını düşünürsek. *Bit Trip* serisi, çıkışını Wii için yapmış olsa da zamanla gördüğü ilgi ve sevgi sayesinde Steam ve PC'ye geçişini tamamladı. Tahmin edebileceğiniz üzere biz Alizine Ailesi olarak bu durumdan hiç mi hiç şikayetçi değiliz.

Bit Trip Fate, ilerlemeli atış oyunlarıyla ritmi birleştiriyor. Eğer bu tarza aşinaysanız muhtemelen bana söyleniyor, bunun daha önce yapıldığını söylüyorsunuzdur. Hem haklısınız hem de biraz haksız. Evet yapıldı ama daha önceki oyunların hiçbirinde oyuncuların doğru zamanda doğru hedefi vurup müziğe uygun ritim yakalaması mümkün değildi (*REZ* ve *Child of Eden* bunu biraz başardı aslında). *Bit Trip Fate* buna çok basit ve oldukça zekice bir yöntem getirmiş. Sevgili *Bit Trip Commander*'ı bir raya oturtmuş ve bu sayede hareket alanını kısıtlamakla beraber ister istemez oyuncunun belirli bir tempoya uymasına imkan vermiş. Yani eğer üzerinize ışın atan bir yaratık geliyorsa ondan kaçabileceğiniz alan ve hareket etmeniz gereken yollar belli oluyor. Madem hazır kafayı yedim, okuyucuyla diyaloğa giriyorum o zaman devam edeyim; Muhtemelen bu noktada "*Ama Ali, madem oyun senin için hareket edeceğin alanı sınırlayıp, hareketlerini sabitliyor, o zaman sen bu oyunu oynuyor olmuyorsun ki*" diyebilirsiniz, doğaldır. Hayır olmuyor! Zira her oyun sizi ister istemez yönlendirir. Bu gayet doğal bir süreçtir. Bölüm sonu canavarlarının taktikleri olması, yaratıkların zayıf noktaları, ekranda çıkan devasa X tuşu gibi küçük tüyolar aslında bu yönlendirmelerin parçalarıdır. *Bit Trip Fate*'in bunu biraz daha doğrudan yapmasının benim gözümde hiç bir zararı yok. Özellikle ortada kazanmak ve kaybetmek gibi iki açık seçenek arasında teraziler bir sağa, bir sola kararsızca salınıyorken.

BEN AĞLAMIYORUM GÖZÜME IŞIN KAÇTI
Bit Trip Fate'in bir ritim/müzik oyunu olduğunu düşünürsek mantıken oyunun müzik kısmının da iyi olması gerekir değil mi? Bu chiptune'u ne kadar sevdiğinize bağlı. *Bit Trip* serisinin sade başlayıp, gitgide gelişen müziklerini hep sevmişimdir ancak nedense *Fate*'e pek ısınamadım be sevgili okur. Ritime oturuyor, yaratıklar ve mekanikler de güzel ama oyunun alıştığım kalitesinin altında kalan o eski 8bit havasını yakalayamamış bu müzikler seriye pek yakışmamış. *Bit Trip* oyunlarının olayı siz puan topladıkça müziklerin de gelişip daha muhteşem, daha etkileyici bir tempoya bürünmesidir. Bu sayede karakter güçlendikçe müzik de güçlenir ki, bu da seriye "harikuladelik" elementini veren etmenlerden biridir.

Yine de *Bit Trip Fate* ritim ve müzik oyunlarını sevip de PC dışında seçeneği olmayan yalnız ve güzel oyuncuların denemesi gereken bir yapım. Tek başına bakarsak *Bit Trip Fate* 12 bölümlük içeriği ve genel olarak serinin kalitesinin altında kalan müzikleriyle beni öyle aman aman tatmin etmedi. Yine de oyunun mekanikleri ve farklı fikirlerle alışılageldik oyunlara bakış açınızın ne derece değişebileceğini merak ediyorsanız kaderinizde belki de *Fate* vardır, kim bilir?

→ **Tür:** İlerlemeli Aksiyon → **Yapım:** Gaijin Games → **Dağıtım:** Akysys Games → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** 10$ (Steam) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** http://gaijingames.com

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	☆☆☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Commander bu sefer tempoya ayak uyduramamış.

6,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

HABERLER

Call of Duty'de silahların gücünü değiştirdiği için ciddi ölüm tehditleri alan yapımcı, tehditlere boyun eğip silahları eski haline getirmekle kalmadı, bütün oyunculara hediye olarak portatif nükleer bombalar verdi. Artık bütün maçlar oyunun ilk üç saniyesinde bittiği için oyun sektörü olarak CoD belasından da kurtulmuş olduk.

Yapımcıların yaklaşık 10 yıl sonra fotoğraf kalitesinde grafiklere ulaşılabileceği açıklamalarının ardından Matrix'ci insanlar yeniden ortaya çıktılar. İlk olarak Amiga zamanında ortaya çıkan "hayat aslında bir oyun" görüşüne sahip bu düşünürler, o zamanlar grafiklerin toplamda 20 pikselden oluşması nedeniyle ciddiye alınmamıştı.

Diablo III'ün konsollara gelişiyle beraber Blizzard konsola has özelliklerin



AZ MI ÇOKTUR YOKSA YOK MU VARDIR?

Ode to Pixel Days

PC



Hans makinesiyle insanları küçültüyor ama dünya hâlâ aynı kalıyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- Güzel konsept
- İyi düşünülmüş bulmacalar
- Başarılı hikâye anlatımı

GEÇEN AY KÖŞEMİ OKUDUYSANIZ, Oyungezer'in yapmadığı bir projeye başlayarak küçük bir Game Jam düzenleme hedefim olduğunu görmüşsünüzdür. Tahmin edebileceğiniz üzere posta kutum başvurularla dolmadı, ben de onun yerine hile yapıp yapımcı dostlarıma ulaşıp yarattıkları eserleri Alizine'de tanıtmak istediğimi belirttim. Belki asla bir Alizine Jam olmayacak ama şimdiden ortada oldukça başarılı Türk oyunları var. Bu ay öğrendiğim üzere sadece doğru yere bakmanız gerekiyor.

Ode to Pixel Days tamamen Talha Kaya tarafından yaratılıp tasarlanan bir oyun. Oyun, programlamasından tasarımına, müziklerinden animasyonlara kadar tamamen kendi emeğinin ürünü. Hatta Talha'nın kendi çocuğu durumunda. Flash ile tasarlanan *Ode to Pixel Days*'in merkezindeyse hemen hemen her öykünün kalbinde olduğu üzere aşk var. Ana karakterimiz Hans, hoşlandığı ponpon kıza açılır açılmasına ama işler pek umduğu gibi gitmez. O da her şeyin o kadar karışık olmadığı, kendisinin de ona göre onu çirkinleştiren detaylardan arındığı daha basit bir dünya yaratmaya karar verir. *Ode to Pixel Days* işte tam olarak böyle başlıyor. Hans, yarattığı makineyi her kullandığında dünya hem onun hem de çevresindeki karakterler için daha basitleşse de bu beraberinde farklı sorunları getirdiği gibi Hans'ın da ister istemez küçük çaplı bir kimlik bunalımına girmesine yol açıyor.

Talha, *Ode to Pixel Days*'i beş ayda bitirmiş ve bu süre içinde yarattığı başarılı konsepti, oyuncuyu çok yormayan ve oyunun temposunun sekteye uğramasına engel olacak platform bazlı bulmacalarla süslemeyi başarmış. Bulmacalar, oyunun sonu hariç olmak üzere beni çok zorlamasa da *Ode to Pixel Days*'de benim ilgimi çeken ana element hikâyenin sunumu oldu. Geçen ay yazdığım *Deadpool*'da olduğu üzere dış ses, özünde karakterinin benliğinin bir parçası ve onu yönlendirdiği gibi duruma yorumlar da getiriyor. Hatta nedense bu dış sesi Hans'a ait olmayan, daha babacan bir sesle okuduğumu söyleyebilirim. *Ode to Pixel Days*, oynanıştan çok hikâyenin, daha doğrusu verilmek istenen mesajın öne çıktığı bir oyun. Bunu rahatlıkla başardığını söyleyebilirim. Oyun basit ve naif bir öyküyle başlamasına rağmen, temposu ve gelişmelerle oyuncusunu meraklandırıyor ve çözülen bulmacaları farklı dünyalar sunarak ödüllendiriyor.

GENÇLİĞİMDE 30 PİKSELDEN OLUŞUYORDUM BEN!

Ode to Pixel Days biraz da Flash oyun dünyasından ne kadar uzaklaştığımı hatırlattı bana. Toplamda 15-20 dakikada bitirilen *Ode to Pixel Days* lafı fazla uzatmadan mesajını verip, oyuncusuyla vedalaşmayı biliyor. Verilen mesajı burada yazıp, güzelim yapımı harcayacak değilim ancak beklediğimden farklı bir sonuç çıktığını söyleyebilirim. Belki de bu kadar canlı renklerin ve huzur veren ritimlerin olduğu bir oyun için fazla sıradışı olduğunu bile söyleyebilirim. Yine de *Ode to Pixel Days*'in yakalamaya çalıştığı minimalist yaklaşıma baktığımda, "Az çoktur" felsefesinin sadece objelere değil bireylere de etkisi olduğunu hiç düşünmediğimi fark ettim. *Ode to Pixel Days*'in bu yönden de iyi bir deneyim olduğunu söylemeliyim.

İşin en güzel yanı *Ode to Pixel Days*'ı oynamak için elinizi cebinize atmanıza gerek yok. İş arasında veya o büyük bütçeli "AAA" oyunlarınızdan sıkıldığınızda hem kafanızı dağıtmak hem de muhtemelen daha önce mümkanatı olmayan bir bakış açısına sahip olmanın ne anlama geleceğini düşünmek isterseniz *Ode to Pixel Days*'e göz atmayı düşünebilirsiniz.



Çünkü ağaçlar her zaman dostumuzdur.

SON KARAR

Kategori
Grafik
Hikâye
Atmosfer
Eğlence
İçerik Zenginliği
Multiplayer / Online
Ses / Müzik

Yaratıcı beyinlerin gümbür gümbür geleceğinin kanıtı Ode to Pixel Days.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Platform/Bulmaca → **Yapım:** Talha Kaya → **Dağıtım:** - → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** http://www.maxgames.com/play/ode-to-pixel-days.html

INDIE RİLEBİLİR

1 Monaco



2 Slender
3 Fist Puncher
4 Poker Night 2
5 Chivalry: Medieval Warfare

1 Fez (360)



2 BattleBlock Theatre (PS3)
3 Tokyo Jungle (PS3)
4 Don't Starve (360)
5 Papa & Yo (PS3, PC)

YARIŞMA:

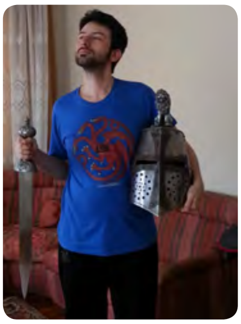
ALIZINE JAM

Alizine Jam için dürüst olmak gerekiyorsa fazla gönderi beklemiyordum. Ben de hile yapıp Türk yapımcılara ulaştım. Elimde önümüzdeki 4-5 aya yetecek kadar kaliteli yapım olsa da eğer elinizde bir oyun varsa ve bunun Alizine Wonderland'de yer almasını istiyorsanız mail adresim hâlâ aynı; **ali@oyungezer.com.tr**

duyurulmasına devam ediyor. Aynı konsolda dört kişinin beraber oynamasına imkan verecek oyunda ortaya çıkabilecek kavgaların önüne geçmek adına, Diablo III siparişleriyle beraber oyuncuların aralarına koymaları için Tyrael ve Leah yastıkları da dağıtacağını duyurdu.

Oyuncuların iyi niyetini kötüye kullanan çete yakalandı. Oyuncu ekipmanları satan ünlü bir firmanın CEO'su olan M.L.T yaptıkları ürünleri bilerek bozulacak şekilde ürettiklerini, bir mouse'a 200$ veren adamların mutlaka bir tane daha alacak kadar zengin ve aptal olduklarına güvendiklerini, planlarının yakalanana kadar kusursuz işlediğini üzülerek de olsa itiraf etti.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

OYUNUN KAPANDIYSA YENİSİNİ SEN YAP



City of Heroes/Villains serisi kendi süper kahramanımızı/kötümüzü oluşturduğumuz oyunların belki de en iyisiydi. Bu nedenle yaşını aldıktan sonra son bulan oyunun Kickstarter'a çıkan manevi devamını sevinçle karşıladım. Missing Worlds Media'nın *The Phoenix Project* adıyla gelecek Kickstarter'ı 8 Eylül'de başlayacak. Projenin teknik direktörü Nate Downes, oyunun her şey yolunda giderse 2015 sonunda hazır olacağını belirtiyor. Fakat beni asıl heyecanlandıran hangi oyunun devamı olduğundan çok nasıl geliştirildiği. Login takipçileri devam oyunu yazılarımda, haberi yapımcının adını anarak verdiğimi bilir. Fakat burada söz konusu Cryptic'in resmi bir devam oyunu değil. Bu manevi devam oyunu, tam zamanlı başka işi olan yapımcılar ve üniversite öğrencilerinden oluşan 136 kişilik bir kadro tarafından geliştiriyor. Proje, City of Heroes seven bir girişimci ekibin "Madem öyle, devamını kendimiz yaparız!" fikriyle başlamış. Özellikle kendini göstermek isteyen öğrencilerin ilgi göstermesiyle buraya kadar gelmiş. Hatta oyunun yaklaşık üçte biri bitmiş bile. Projeye Unreal motorunu ücretsiz veren Epic Games de herhangi bir maddi çıkar beklentisi olmaksızın destek veriyor. Missing Worlds Media, projesi için yardım eli uzatacak tüm yapımcı adaylarını bekliyor. Bence kendini geliştirmek isteyen, CV'sine çok uluslu bir proje eklemek isteyen genç yapımcılar için harika bir fırsat. Bu oyunun tutması geleceği olmayan ruhani devam oyunları şeklinde bir alt segment oluşturabilir (keşke birileri de çıkıp ortalama üstü gayri resmi bir *Dungeon Keeper* devam oyunu geliştirse).



EVERQUEST NEXT KAPIDA

***WoW*'un gençlik zamanlarındaki ilk karşılaştırması dönemin *EverQuest 2*'si ileydi. Gelmiş geçmiş en başarılı online oyunlardan EverQuest serisinin her iki oyununu da sadık kitleleri oynamaya devam ederken üçüncü oyunun duyurulmasına çok az kaldı. Henüz resmi adı kesinleşmemiş EverQuest Next kod isimli oyun bir EverQuest 3 değil. Norrath'ın paralel bir dünyadaki halinde yerleşim yerleri ve karakterler önceki oyunları oynamış oyunculara tanıdık gelecek. Fakat hikâyeler ve yaşananlar önceki oyunlardan farklı olacak. Oyun tarzı olarak ilkine benzemesi öngörülen oyunda Forge Light adında bol efektli, karakterleri gerçekçi gösteren bir motor kullanılacak. Oyun aylık ödeme modeliyle piyasaya sürüleceğe benziyor. 2 Ağustos'ta Las Vegas'ta açıklanacak oyunla ilgili görseller henüz paylaşılmadığından şimdilik EverQuest serisinin ünlü sarışını Firiona Vie'nin güzel bir cosplay'ini yapmış ablamızı bu sayfaya ekliyorum. Allah sahibine bağışlasın.**

AYIN YENİ OLUŞUMU MOLTEN GAMES

Oyun şirketlerinde vuku bulan "Şu şirket bunu aldı, şu iflas etti, bu kovuldu" tarzı gelişmeler, sektör haberlerinin önemli bir kısmını oluşturur. Şahsen yeni oluşumları okumaktan daha çok keyif alıyorum. Bu nedenle Molten Games haberini zevkle vereceğim: Molten, eski Blizzard, Relic ve SOE çalışanlarının yeni oluşumu. Ekibin üst yönetiminde Paul Della Bitta (Blizzard küresel topluluk geliştirme direktörü) ve Blaine Smith (SOE - PoxNora, Relic - Company Heroes Online) bulunuyor. Ekibin ilk işi NCSoft tarafından yüksel bir meblağ ile desteklenen bir online F2P olacak. Yapımcılar oyunun yapımı için yeni ekip arkadaşları ararken oyunlarının "Perakende olsa seve seve 60 dolar verilmeyi hak edecek bir F2P" olduğunu söylüyorlar. NCSoft daha şimdiden böyle bir potansiyel gördüyse biz neden görmeyelim?





GUILD WARS 2'DE SEÇİMLER SANDIK DIŞINDA

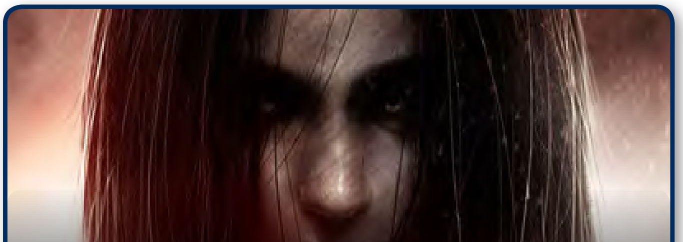
Bugüne dek online RYO'larda sözünü geçirmek isteyenlerin hep güç kullandığına şahit olmuşsunuzdur. *Guild Wars 2*'nin geçen ay sonunda gelen *Cutthroat Politics* yamasıyla işin rengi bir nebze de olsa değişti. Yama Black Lion Trading Company'den Evon Gnashblade ve Lionguard'dan Ellen Kiel'in seçim çekişmesini konu alıyor. Fakat buradaki rolünüz sandığa gitmekten biraz farklı. Adayınızı göstermek ve desteklemek için bir dizi görev ve mücadeleden geçmeniz gerekiyor. Mücadelelerin ilk dört adımı tek başına halledilebilirken ilerledikçe grupça verilecek güzel PvE mücadeleleri (Candidate Trials) çıkacak karşınıza.

Buna ek olarak Kiel'in ev sahipliğini yaptığı Aspect Arena ile bir bayrak kapmaca alanı da oyuna ekleniyor. Zephyr Sanctum etrafında rüzgar, şimşek veya güneşten birini seçerek beş dakika içinde haritadaki üç kristali merkeze taşımanız gerekiyor. Bu elementlerin saldırılara farklı etkileri var. Örneğin güneş yetenekleri uzun menzilli, ateş topları ve hatta kara delikler içeren bir seçenek. Rüzgar orta menzilli, oyuncudan oyuncuya seken ve gittikçe hasarı artan bir saldırı tipi. Şimşek ise yakın menzilli bir saldırı.

Evon Gnashblade'in ev sahipliği yaptığı Southsun Survival ise GW 2'nin beta zamanlarından hatırlanabilecek bir mücadele. Bu modda bir yay/ok ile oyuna başlayan 20 oyuncu hayatta kalmaya çalışıyorlar. Bu genelde 5-10 dk sürüyor. Ve evet, ortamdaki Hunger Games kokusunu ben de aldım, bakalım tadı da aynı mıymış...

Tüm bu mücadeleler boyunca oyuncular destek fişleri (oy pusulası?) toplayarak Zephyr Sanctum'da destekledikleri adaya yatırıyorlar. Her oy bir saat boyunca iki başarım yolu açıyor. Desteklediğiniz politik kişiliklerin başarımları için altı ayrı başarım yolunu tamamlamalısınız.

Gördüğünüz gibi ArenaNet bir kısım oyuncunun "Guild Wars 2'de end-game içeriği yok" savına karşı yeni içerikler eklemeye devam ediyor. Buna ek olarak Temmuz-Ağustos boyunca para ödüllü turnuvalar da devam ediyor.



F.E.A.R.'DAN F2P ÇIKARTMASI

Monolith Productions yapımı F.E.A.R serisinin ilk oyunu, oyuncuyu geren yapısıyla ve başarılı yapay zekâsı ile pek çok FPS ve korku severe şapka çıkarttırmıştı. İkinci oyun hâlâ başarılı sayılabiliyorken son oyunda "fear"ın özünden eser kalmayınca unutulup gitmişti. Oyunun devamı Koreli Inplay Interactive tarafından F2P Online FPS şeklinde hazırlanıyor. Oyunda 10 haritada F.E.A.R. tipi ve Armacham arasındaki çarpışmalar yer alacak. Oyun F.E.A.R. 2 Project Origin ile eş zamanda geçerken oyuncular yapay zekâya karşı 4 kişilik takımlar halinde mücadele edecek.



SHARANDAR'A BİR İKİ

Neverwinter'ın popülerliğiyle birlikte hardcore oyuncular mevcut içeriği tüketip Cryptic'ten daha fazlasını istemeye başladı bile. 22 Ağustos'ta çıkacak ilk genişleme Fury of the Feywild ile yeni level 60 içerikleri oyuna eklenecek. Bunlardan ilki Sharandar adındaki, Neverwinter ormanında yer alan antik elf bölgesi. Level 60 oyuncular Sergeant Knox ile konuşarak başlatacakları görev zinciri ile bu bölgeye girmeye hak kazanacaklar. Eklenti yanında size yol arkadaşları da getirecek ki bu da Astral Diamond'lara mal olacak; yani gerçek paraya.

EYVAH! WOW OYUNCU KAYBEDİYOR!

Tabii ki eyvahlık bir durum yok. Blizzard istemedikçe de olmayacak gibi. Activision Blizzard'ın piyasadan 8 milyar USD'lik hissesini geri toplaması bizleri doğrudan ilgilendirmiyor olabilir. Fakat bununla ilgili basın duyurusunda paylaşılan bilgi dikkat çekici. Duyuru "WoW 7.7 milyon oyuncusuyla 2013 ikinci çeyreğinin de en çok aboneye sahip abone temelli DVO'su" diyor. Yani son 6 yıldaki en düşük abone sayısı. Peki bu ne anlama geliyor? Aslına bakarsanız pek bir anlamı yok. WoW oyuncuları ufak kitleler halinde diğer oyunlara göç etmeye devam ediyor. Fakat Blizzard, çıkardığı 15 USD'lik bir kozmetik malzemesinden kolay gelir elde etmeyi sürdürebildikçe aylık ödeyen sayısı düşse bile WoW'dan vazgeçmeyecektir.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

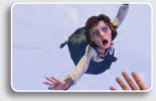
BU AY GERÇEKTEN ÇOK KISIR GEÇTİ. TABİİ Kİ SADECE BÜYÜK FİRMALARIN OYUNLARINI TAKİP EDİYORSANIZ... ROGUE LEGACY, SHADOWRUN RETURNS, PRISON ARCHITECT GİBİ OYUNLAR HEM YENİLİKÇİ, HEM DE ÖZGÜR YAPIMLAR OLARAK İZ BIRAKTI

FPS (First Person Shooter)

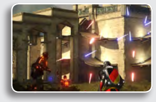


METRO: LAST LIGHT
PC, PS3, 360

Ukrayna'nın soğuk bir kentinde, ısınamadıkları için dipdibe çalışıp üç yılda hazırladıkları oyun, listelerin en başına geçtiğinde 4A Games çalışanlarının yaşadığı haklı gurura şahit olmak isterdim. Onun onda biri bütçeyle yapılmış olsa da, ortaya çıkardıkları oyun neredeyse BioShock Infinite'in kalitesine ulaşacakmış. FPS sevenleri bu son ışığa bakmaya davet ediyoruz.



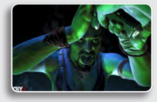
BioShock Infinite
PC, PS3, 360
Yılın en çok beklenen oyunlarından birisi olan BioShock Infinite, tüm beklentileri aşmış bir şekilde karşımıza çıktı. Kaçıranlar çok üzülecek.



Shootmania Storm
PC
Pro-oyuncular için yapılmış, safkan bir multiplayer FPS. Trackmania'nın yapımcıları online arenalara yeni bir şampiyon kazandıracak gibi.



Far Cry 3: Blood Dragon
PC, PS3, 360
Aynı ismi taşıyan iki oyunun birden FPS listemizde olması çok ilginç. Ama Blood Dragon o kadar farklı bir deneyim ki, Far Cry 3'le birlikte yer almasında sakınca yok.

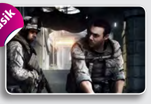


Far Cry 3
PC, PS3, 360
Tropik bir adaya düştükten sonra, buranın delilik, insan ticareti ve şiddetin hüküm sürdüğü bir cehennem olduğunu anlayan kahramanımızın maceraları uzun süre sizinle olacak.



Borderlands 2
PC, PS3, 360
FPS'lerini serbest yapılı, bol silahlı, komik ama şiddetli sevenlere tavsiyemiz, Borderlands 2'yi gözü kapalı almanızdır.

Klasik



Battlefield 3 Premium
PC, PS3, 360
Tüm zamanların en iyi multiplayer tecrübelerinden birisi Battlefield 3. Şu saatten sonra alacaksanız, tüm DLC'leri içeren Premium paketi tercih etmelisiniz.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



PERSONA 4 GOLDEN
PS Vita

PlayStation 2'nin unutulmaz oyunu Persona 4'ün PS Vita için tamamen yeniden yapılmış versiyonu Persona 4 Golden. Dokular ve grafiklerin elden geçmiş olması yetmediği gibi, tıka basa yenilik ve yeni içerikle de dolu. J-RYO türünün en önemli örneklerinden birisi olan Persona 4'ü, eğer PS Vita sahibiyseniz, sakın kaçırmayın.



Baldur's Gate: Enhanced Edition
PC, iOS
Yüksek çözünürlüklü grafikleri, yeni Black Pits bölümleriyle yıllar öncesinden kopup gelen, tekrar bulunması güç bir nostalji rüzgarı.



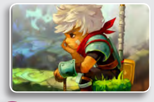
Torchlight II
PC
Torchlight II, Diablo III'ün yenilikçi yanlarını almamayı tercih ederek Diablo II'ye özlem duyanların sığınağı oldu.



The Elder Scrolls V: Skyrim
PC, PS3, 360
Sadece son yılların en iyi rol yapma oyunu değil, en iyi oyunlarından birisi. Çıkalı bunca zaman olsa da modları ve güncellemeleriyle hala cayır cayır oynanıyor.



Diablo III
PC
Her türlü şikayete, sızlanmaya ve kızgınlığa rağmen Diablo III için gelecek yenilikleri merakla bekliyoruz. (Bu sırada Serpil 40 milyona bıçak sattığı için acayip mutlu oldu :)



Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu arıyorsunuz demektir.

Klasik



The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON



THE LAST OF US
PS3

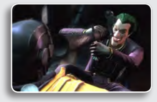
Bazı oyunlar vardır, mutliplayer moduyla yıllarca eğlenebilirsiniz, Quake gibi, StarCraft gibi. Bazı oyunlar vardır, size öyle anlar yaşatır ki, izini üstünüzden atamazsınız yıllarca, Sanitarium mesela... Bir de The Last of Us gibi oyunlar vardır. İlk anından sizi bir başka dünyaya sokar, sonra bir bakmışsınız, Credits ekranına bakıyor ve "Bitti mi şimdi? Bir daha karşılaşmayacak mıyız sizinle?" diye, 15 saatlik arkadaşlarınıza veda ediyorsunuz yaşlı gözlerle... The Last of Us, işte böyle bir oyun.



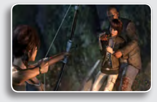
Deadpool
PC, PS3, 360
Çılgınlığın zirvesini zorlayan Deadpool, şahane bir oyun değil belki... Ama benzeri bir oyun bulmanız da pek olası değil söyleyelim. Güleceksiniz, hem de çok!



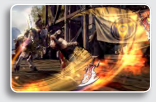
Persona 4 Arena
PS3, 360
Ünlü bir Japon RYO'sundaki karakterleri alıp bir dövüş oyunu haline getirmek alışılmadık bir uygulama değil. Ama sonuç pek seyrek bu kadar iyi oluyor.



Injustice
PS3, 360
Mortal Kombat'ın yapımcılarından, DC Comics süper kahramanlarını birbirine kırdıran bir dövüş oyunu. Joker'le Süperman pataklamak için ideal ortam.



Tomb Raider
PC, PS3, 360
Esrarengiz olaylar, acımasız düşmanlarla ve doğaya karşı hayatta kalma mücadelesi önceki oyunlarda olmayan seviyede bir gerçekçilikte verilmiş. Aramıza yeniden hoş geldin Lara.



God of War: Ascension
PS3
Kratos'un bu nesildeki son macerası, biraz kendini tekrarlar nitelikte olsa da, multiplayer özellikleriyle ve klasik GoW şiddetiyle oynanmayı hak ediyor.



DmC Devil May Cry
PC, PS3, 360
Önceki oyunlarda olmayan incelikte bir kontrol şeması, anlamlı bir hikâye, şahane grafikler ve gayet dozajında aksiyonuyla mükemmel bir aksiyon oyunu.

Dünyanın en saçma oyunu sence hangisi?

1. *Farmville desem? Ayıp olacak belki ama, öyle bence. -SARP*
2. *Hayat. Bir oyun hiç mi update olmaz? -POZAN*
3. *(Şahap Modu: On) BioShock Infinite. Öyle oyun mu olur, hiç beğenmed-NEEEE DLC Mİ ÇIKMIŞ? NERDE? -ONUR*
4. *"Bekleme tabanlı" dediğim, bir süre sonra para vermeden ilerlemeyen sözde free2play oyunların alayı. -SİNAN*
5. *El kızartmaca. Bunu icat eden mazoşistin teki değilse ben de ne olayım! -İHSAN*

Volkan'ın askerde yapacağı ilk şey ne olacak?

1. *Ranza seçimi. Var mı ki hâlâ onlardan? (SİNAN: Ohaho, olmaz mı... Yanlız, ranza "seçmek" mi dediniz?) -SARP*
2. *"Komutanım bence bu bölüğün en büyük eksiği bir arcade salonu" (27 ay askerlik yapan editörün büyük dramı -DHA) -POZAN*
3. *Çarşı izinlerinde döveceği kurbanlarını bekleyecek, bulduğunda "Yemek Yerken Nirvana'ya Eren O Koreli" gibi gülecek içinden. -ONUR*
4. *War... War never changes... HARŞ HARŞ HARŞ (ot yolma efekti) -SİNAN*
5. *Bol bol ot yolup taş toplarken bir daha Minecraft oynamamaya yemin edecek. -İHSAN*

Seni çıldırtan bir boss dövüşü oldu mu hiç?

1. *Assassin's Creed 3. Yanan binada takip (dövüşten sayabiliriz) kontrollerin sebep olduğu, %100 yapması insanı bezdiren bir süreçti. -SARP*
2. *Lise 3'deki kimya öğretmenim hayatımda karşılaştığım en zor boss'tu. -POZAN*
3. *Dead Space'te Hunter denen bir mahlukat vardı, kendisi rejenerasyonda Wolverine'e bir iki şey öğretebilecek konumdaydı. -ONUR*
4. *Şu anda MG Revengeance'ın sonundaki hayvanoğlu hayvan abiyle uğraşmaktayım! İnsan %200 sağlıkla başlar mı lan! -SİNAN*
5. *Olmaz mı? DMC 3'teki kanatlı azman yüzünden kaç defa sinir çığlıkları atarak oyunu kapadığımı bir ben bilirim (bir de komşular). -İHSAN*

STRATEJİ



Civilization V: Brave New World
PC
Civilization'a dokuz yeni ırk, uluslararası ticaret ve kültürle oyunu kazanma imkanını ekleyen Brave New World, tüm Civ oyuncularının alması gereken bir eklenti.



Company of Heroes 2
PC
Yedi yıl beklediğimize değdi mi? Valla, çok büyük değişiklikler yok oynanışta, ama zaten mükemmel olan bir şeye daha ne eklenebilirdi ki?



StarCraft II: Heart of the Swarm
PC
Belki de SC2'nin üçe bölünmüş olması iyi oldu. Kerrigan'a odaklanan yeni hikâyesi ve multiplayer yenilikleriyle SC2'ye can verdi HotS.

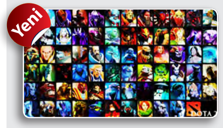


XCOM: Enemy Unknown
PC, PS3, 360, iOS
20 yıllık bir klasiğin muhteşem dönüşü! Yeni nesil grafikler, daha rahat bir oynanış ve eski zorluğuyla XCOM tam bir klasik!



Anomaly 2
PC
Kule savunması tarzı oyunları tersine çeviren ve "kule saldırısı" diye bir tür icat eden Anomaly, üçüncü oyunuyla devam ediyor.

DVO & ONLINE



Dota 2
PC
Zaten aylardır oynanmakta olan Dota 2 en sonunda resmi olarak da çıktı. Free2play oyunlarda bundan daha kalitelisi bir süre zor bulunur.



World of Tanks
PC
Dünyanın en başarılı free2play oyunlarından birisi olan WoT, artık Türkçeleştirilmiş olarak oynanabiliyor. Eğer denemediyseniz, denemesi bedava.



PlanetSide 2
PC
Şimdiye kadar FPS oynadığınızı mı sanıyorsunuz? 1000 kişinin birbirine daldığı devasa bir gezegende hiç bulundunuz mu?



Natural Selection 2
PC
Half-Life 2 modluğundan, tek başına ayakta duran sapasağlam bir online oyuna dönüştü Natural Selection 2. FPS ve strateji bir arada.



Guild Wars 2
PC
Tam anlamıyla "muhteşem" tanımının karşılığını görüyoruz Guild Wars 2'de. DVO'ları kısırlaştıran unsurların çoğundan kurtulmuş, heyecanlı, aksiyonlu ve şahane gözüken bir oyun olmuş.

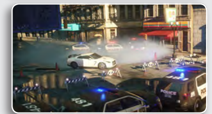
YARIŞ & SİMÜLASYON



Trials Evolution: Gold Edition
PC
Uzun süredir Xbox 360 sahiplerini eğlendiren Trials serisi, en gelişmiş versiyonuyla PC'ye çıktı. Çılgın yarışlara hazır mısınız?



Euro Truck Simulator 2
PC
Avrupa'yı baştan başa dolaşan bir TIR şoförü olmak nasıl bir histir, hiç merak ettiniz mi? ETS2 bunu sonuna kadar yaşatacak.



Need for Speed Most Wanted
PC, PS3, 360
NFS serisinin en sevilen parçalarından olan Most Wanted günümüze yeniden uyarlandı. Serbestçe gezebildiğiniz yapısı insanı cezbediyor.



Forza Horizon
360
Xbox 360 almaya sebep olacak kadar güzel bir seridir Forza. Horizon da açık dünyası ve muhteşem oynanışıyla bir istisna değil.



F1 2012
PC, PS3, 360
Codemasters'ın yarış oyunları konusundaki uzmanlığı F1'in bu yılki versiyonunda kendisini gösteriyor. Bu sporu seviyorsanız, daha iyisi yok.

SPOR & MENAJERLİK



FIFA 13
PC, PS3, 360
Futbolun şanını ve en keyifli yanlarını yaşamanızı sağlayacak, online özellikleriyle "boş vakit" tabirini unutmanızı sağlayacak muhteşem bir FIFA.



PES 2013
PC, PS3, 360
Oynanış biraz daha ağırlaşmış ve top kontrolü düzeltilmiş. Fakat sorunlarıyla birlikte rakibinin yine gerisinde kalmış.



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



Football Manager 2013
PC
Her yıl alınan FM serisinin 2013 versiyonunda bu sene 900'den fazla yenilik var.

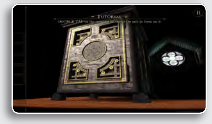


Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

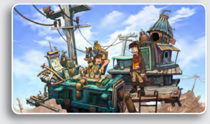
MACERA & BULMACA



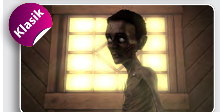
Fez
PC, 360
Minicik, fesli bir karakterin pikselli dünyasına girmez miydiniz? Bir platform/bulmaca oyunu olan Fez'in dünyasına giriniz, ama çıkışı bulmak kolay olmayacak :)



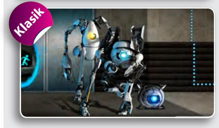
The Room
iOS
Boş bir odanın ortasındaki tek bir kasanın etrafındaki mekanizmalar ve bulmacaları çözdüğünüz The Room, bu yılın en iyi iOS oyunu seçildi.



Deponia
PC
LucasArts klasiklerini andıran karakterleri ve el çizimi grafikleriyle, güzel bir macera oyunu sizleri bekliyor.

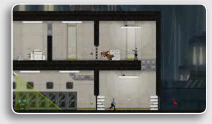


The Walking Dead
PC, PS3, 360, iOS
The Walking Dead serisi TV dizisinden daha iyi bir hale geldi. 5. bölümün de yayınlanmasıyla ilk sezon sona erdi, merakla yeni sezonu bekliyoruz!



Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

BİR GARİP OYUN



Gunpoint
PC
Acayip zıplamanızı sağlayan bir pantolonunuz olsa ne yapardınız? Tabii ki silah üreticisi şirketler arası bir komployu ve bir cinayeti çözmeye çalışırsınız!



Monaco: What's Yours Is Mine
PC, 360
Bir hırsızlık oyunu olan Monaco, tek başınıza oynarken zor. Ama esas zevki dört kişi oynayınca çıkıyor. Ekipten birisi bir hata yaptı mı oturun ve eğlenceyi izleyin.



Thomas Was Alone
PC, PS3, PS Vita
Karakterli birkaç çubuğun hikâyesini, şahane bir seslendirme eşliğinde oynamak ister misiniz?

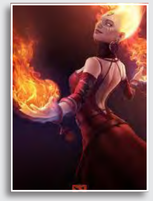


Don't Starve
PC
Terraria benzeri bir yapıdaki Don't Starve'da amacınız aç kalmamak. Ama siz yiyecek bir şey ararken, sizi yemek için bekleyenleri hiç düşündünüz mü?



Journey
PS3
Thatgamecompany, Flower'dan sonra yine insanın ruhuna dokunan bir oyun yapmayı başarmış. İki saatlik bu yolculuk size çok şey katabilir.

AYIN ALTIN OYUNU



Dota 2



Civ V: Brave New World

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Dayanın arkadaşlar, kıtlığın bitmesine sayılı günler kaldı! 23 Ağustos'tan itibaren dananın kuyruğu kopuyor!

AĞUSTOS '13	
Castlevania: Lords of Shadow	PC
Disney Infinity	PS3, 360, WiiU, 3DS
Disney's Planes: The Videogame	PC, WiiU, 3DS
Europa Universalis IV	PC
Killer is Dead	PS3, 360
Lost Planet 3	PC, PS3, 360
One Piece: Pirate Warriors 2	PS3
Payday 2	PC, PS3, 360
Rayman Legends	PC, PS3, 360, WiiU, PSVita
Saints Row IV	PC, PS3, 360
Tales of Xillia	PS3
The Bureau: XCOM Declassified	PC, PS3, 360
The Wonderful 101	WiiU
Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist	PC, PS3, 360

EYLÜL '13	
Armored Core: Verdict Day	PS3, 360
Diablo III	PS3, 360
FIFA 14	PC, PS3, 360, PSVita, 3DS
Final Fantasy X & X-2 HD Remaster	PS3
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn	PC, PS3
Grand Theft Auto V	PS3, 360
Killzone: Mercenary	PSVita
Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX	3DS
Pro Evolution Soccer 2014	PC, PS3, 360
Puppeteer	PS3
Rambo: The Video Game	PC, PS3, 360
Total War: Rome II	PC

EKİM '13	
Batman: Arkham Origins	PC, PS3, 360, WiiU
Batman: Arkham Origins - Blackgate	PSVita, 3DS
Beyond: Two Souls	PS3
F1 2013	PC, PS3, 360
Just Dance 2014	PS3, 360, WiiU
LEGO Marvel	
Super Heroes	PC, PS3, 360, WiiU, PSVita, 3DS
NBA 2K14	PC, PS3, 360
Skylanders: Swap Force	PS3, 360, WiiU, 3DS
Tearaway	PSVita

ORGANİZE SANAYİ





"BAŞLIK BULAMADIM"

Çok ilginç dönemlerden geçtik, geçiyoruz. Hani biri size beş ay önce gelip "Bak Haziran ayı içerisinde bu bu olacak" dese "Hadi be ordan, üstün açık mı uyudun?" derdik herhalde. O derece ilginç dönemler. Pek çoğumuzun -kısa bir süreliğine de olsa- hayata bakışını değiştirdi bu Gezi olayları, öyle veya böyle. Hazır ortalık durulmuşken bir iki şey de ben söylemek, ya da en azından şu soruyu sormak istiyorum: Bir şey değişti mi? Ya da değişecek mi?

Kim nasıl düşünür bilmiyorum, ancak bana soracak olursanız hiçbir şey değişmedi ve de değişmeyecek. Eğer sosyal medya üzerinden beni takip ediyorsanız biliyorsunuzdur, uzun zamandır orada da suskunum (Haziran'ın ilk haftası 500 tweet/retweet'im olmuştur, sonrasındaysa sıfıra yakın örneğin). Nedeni de bu işte: Hiçbir şeyin değişmediğine ve değişmeyecek olmasına inanıyor oluşum. Bana göre boşuna tüm bu yapılanlar. 70'lerden bu yana hep aynı şey, hep aynı şey... Sonuç? Sonuç yok.

Ancak bu konularda genelde Orwell'lığım tuttuğundan (ve karamsarlık doğamda olduğundan), sizleri bir şekilde etkilemek istemiyorum bu yazdıklarımla. Sonuçta herkes istediğine inanır, olayları dilediği gibi görür. Benim inandığım şey de bu. Yoksa yukarıda da dediğim gibi, kim nasıl düşünür bilmem. Söyleyebileceğim tek şey şu: "Umalım ki herkes için en iyisi olsun" (ki ona da inanmıyorum da işte).

Velhasıl kelam, hoş geldiniz Sanayi'ye (sonunu bağlayamadım, evet).

Biterken çalıyordu:
Mogwai – Les Revenants / Portugal

-YİĞİT DOĞRU

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



Philips 237E4 IPS Monitör

GÜZEL Mİ GÜZEL, IPS Mİ IPS -YİĞİT DOĞRU



KISACIK BİR ARANIN ARDINDAN, türlü türlü monitör incelemelerimizle yeniden karşınızdayız oyungezerler. İki farklı monitörümüz var bu ay da; ikisi de IPS, ikisi de başarılı. O zaman, sebeb-i incelememize geçelim mi hep birlikte? Hadi bakalım.

PİYANO GİBİ SİYAH!

Monitörümüz bir piyano kadar siyah ve parlak, ancak bir kuğu kadar da narin. Sade, yuvarlak hatlara ve dokunmatik bir tuş paneline sahip. Ancak tuş panelinin bulunduğu kısım, yere 40-50 derecelik bir açıyla durduğundan kullanımı biraz sıkıntılı, her ne kadar hoş bir tasarım ayrıntısı olsa da.

Monitörün ayağı, pek çok kullanıcı için yeterli derecede hareket edebiliyor. Ancak biraz sert olduğundan, kendinize göre ayarlamak isterken ürünü masadan uçurabiliyorsunuz (ama ben demiştim kuğu gibi diye). LED arka aydınlatmalı 23"lik monitör, 7ms'lik gecikme süresine sahip. Ancak dilendiğinde açılabilecek olan SmartResponse ile bu rakam 5ms civarına düşürülebiliyor ki gerçekten işe yaradığını söyleyebilirim. Bu konuda takıntılı olan oyungezerlere duyurayım.

Monitörün diğer özellikleri arasında da 60hz tazeleme oranı, 250cd/m^2 parlaklık, 1000:1 statik ve 1000000:1 dinamik kontrast oranları dikkat çekiyor. IPS'in güzellikleri de burada: 16.7 milyon renk ve 178 derecelik görüş açısı. Monitörümüzün 2W'lık stereo hoparlörleri de "idare eder". O nedenle zorunlu olmadıkça bu hoparlörlerin yanından bile geçmiyoruz arkadaşlar.

BAĞLAYABİLDİĞİMİ BAĞLADIM

Monitör, bağlantı özellikleri açısından da klasik bir ev kullanıcısını her anlamda tatmin edebilecek seviyede. Arka kısımda ve duvara doğru bakan portlar (bunu da ayrı seviyorum, aşağı bakanlar gibi bir şey bağlamak için 40 takla attırmıyorlar çünkü), biri MHL uyumlu olmak üzere sırasıyla iki adet HDMI, VGA, ses giriş çıkışları ve güç bağlantısından oluşuyor. Kısacası bu monitöre, farklı kombinasyonlarla uyumlu mobil cihazınızı, bilgisayarlarınızı ve konsollarınızı bağlayabiliyorsunuz. Ancak yine de gözler bir DVI girişi arıyor elbette. Sonuçta HDMI kullanmayanlar ya da VGA'e talim etmek istemeyenler olabilir.

Ürün, Philips'e özel ve kısacası görüntü kabiliyetini artıran Smart Image Lite (kontrast, renk doygunluğu, netliği gerçek zamanlı olarak optimize ediyor) ve TrueVision (Windows sRGB standartlarından 4 kat daha yüksek görüntü elde ediliyor) gibi özelliklere de sahip. Elimde birebir rakibi bir diğer monitör olmadığından (diğer monitörler yoktu bu yazıyı yazarken) bu teknolojilerin ne kadar elzem olduğundan/olmadığından bahsedemeyeceğim ne yazık ki.

BAĞLAYAMADIĞIM SAĞLAR BİZİMDİR

Peki bu monitörün performansı nasıl? Öncelikle, Philips 237E4'ün bir oyuncu monitörü olmadığını söylemeliyim sanırım. Tarz, tasarım ve IPS panele sahip olması, onu bir oyuncu olmaktan uzaklaştırıyor. Ama belki o da bir casual oyuncu olur, hardcore yerine? "Neden olmasın?" dedim ve irili ufaklı bir iki bağımsız yapım ile kurcaladım kendisini (özellikle de Don't Starve'da bolca vakit geçirdim). Şu kadarını söyleyeyim, özellikle de Smart Response'u açtığımda, keyfimi kaçıran bir şey olmadan oyunumu oynadım. Video performansı da aynı şekilde. Son olarak Smart Response ayarlarını "Hızlı" ya da "Daha Hızlı" yapmanızı öneririm (ve evet, monitörün menüleri de Türkçe).

Herhangi bir sonuç paragrafı yazmama gerek kalmadı sanırım. Philips'in bize gönderdiği ve severek kullandığım 237E4 IPS monitör, asıl işi arasında olmasa da oyun konusunda da fena sonuçlar vermiyor; ancak asla TN panelli bir oyuncu monitörü olamaz. Renk gösterimi ve canlılığı ise muazzam ki, kimi (profesyonel ya da değil) kullanıcıları da bu açıdan yakalayabilir. Kısacası ben diyeceğimi dedim, bundan sonrası sizin tasarrufunuzda oyungezerler.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆

Fiyat: 3 ★★★☆☆

Artılar: Şık ve narin bir IPS, Smart Response teknolojisi

Eksiler: Çok büyük bir eksi olmasa da DVI girişinin olmaması

Üretici: Boğaziçi www.bogazici.com.tr

Arena www.arena.com.tr**Dağıtıcı:** Başarı

Fiyat: 633₺ (KDV Dâhil)

Türk Hacker'a Apple'dan Teşekkür



DEVELOPER SİTESİNİN AÇIKLARINI BULAN İBRAHİM BALİÇ'E APPLE'DAN TEŞEKKÜR

Geçtiğimiz ayın 20'sinde Apple Developer sitesinin kapanması nedeninin bir Türk hacker olduğunu biliyor muydunuz? Bilenler, siz 100'e kadar sayın; bilmeyenleriyse şöyle alayım. Geldi mi herkes? Hah. İbrahim Baliç isimli hacker'ımız, Apple Developer sitesinde 13 adet açık bulmuş ve bu açıkları Apple'a bildirmiş. İlk olarak YouTube'a yüklediği, ancak sonrasında silinen bir videoda "Amacım saldırı yapmak değildi, ki bulduklarımı Apple'la direkt olarak paylaştım. Bu paylaşımımın ardından site derhâl kapandı ve saldırıya uğradıklarını açıkladılar. Bana ise hiçbir şekilde geri dönüş yapılmadı" açıklamasında bulunan Baliç, sitedeki açıkları ortaya çıkarmayı amaçladığını ve bu açıklarla ne kadar derine inilebileceğini Apple'a göstermeyi hedeflediğini söylemişti. Apple ise, sitenin hack'lenme dolayısıyla kapandığını açıklamakla yetinmiş, her hack'lenen sitenin ardından yapılan klasik açıklamalarda bulunmuştu (bilgiler şifreliydi blabla). Tartışmaların ve Baliç'e yöneltilen suçlamaların artması sonrası Apple, olaydan birkaç gün sonra hacker Baliç'e bir teşekkür e-postası attı ve olay tatlıya bağlandı. Biz de olanı biteni izledik, "Valla şimdi Apple Baliç'i işe falan alırsa kıskanırım ha" tarzı düz adam yorumlarında bulunduk (biz niye böyleyiz yaa).

Sony Vaio Pro 13

BİR KİLO PATATES Mİ DAHA AĞIRDIR, BİR KİLO ULTRABOOK MU? -VOLKAN TURAN

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



AÇIKÇASI bir dizüstü hayranı hiç olmadım. İnsanın sırtında, elinde gülle gibi bir bilgisayarla dolaşması bana hiç cazip gelmedi. Şehir şehir gezen bir tasarımcı veya büyük bir holding yöneticisi olsam bir yerde anlarım da akıllı telefon diye de bir şey var. Ama bu at gözlüklerimi bana çıkartacak bir ürünle karşı karşıyayız sayın okuyucular! Diyeceksiniz ki MacBook Air 13 bu gözlüğü çıkaramamış mıydı? Güzel soru, ama ben Apple sevmiyorum arkadaş!

Eminim ki benim gibi düşünen az insan yok. Apple, 3 gramlık bilgisayar bile yapsa sanmıyorum ki yanaşayım. O kültür ayrı. Bu yüzden aynı ayarda, hatta fazlası olan bir ultrabook beni cezbediyor. Sony'nin bu son çocuğu da MacBook Air 13'in karşısında dimdik durabiliyor. Sağda solda eminim görmüşsünüzdür reklamını; Vaio Pro 13 şu anda raflardaki 13.3" ultrabook'lar arasında en hafifi. 1060 gram (MacBook Air 13'ten 300 gram hafif yani). Bu liderlik çok uzun sürmeyecek, yani Sony'nin bu özellikle şu anda çok böbürlenmesinin manası yok ama dizinizin üzerinde 1 kiloluk bir canavarla çalışmak pek güzel. Hafifliğinin başlıca nedeni Pro 13'ün karbon fiber kaplama olması tabii. Bu kendisinin oldukça da sağlam olduğunu anlamına geliyor. 322x216x17.2mm boyutlarındaki Pro 13'in klavyesi bir harika, tuş boyutlarında bir cimriliğe gidilmemiş ama ultrabook'un kendisinin ince olması yazım esnasında arkada bir basınç hissettirebiliyor eğer diz üzerinde çalışıyorsanız *(bir de en ufak baskıyla yamuluyor, bilginize –Mert)*.

ORTA KORİDOR KİMDE GENÇLER?!

Intel Core i7-4500U 1.8GHz işlemci, 4GB DDR3 RAM, parlak dokunmatik FullHD ekran, Intel HD 4400 ekran kartı, Windows 8 (64-bit) ve 183 GB'lık kullanılabilir SDD ile gelen bir ultrabook'tan eğer oyun konusunda bir beklentiniz varsa bu konuda sizi uyarmak isterim. Tamam, League of Legends ve dengi oyunları oynarsınız ama CryEngine 3'lü bir oyun oynamayı unutun. Onun bir adım altındaki oyunları tam çözünürlükte oynamayı da unutun. Bunun da en büyük nedeni şüphesiz tümleşik Intel HD 4400 gibi bir yongaya sahip olması. Fiyatını artırmadan ekran kartı olayını yükseltebilseymiş Sony, hedef kitlesini bir tık büyültebilirmiş *(o zaman da ultrabook değil de dizüstü olurmuş tabii -Mert)*.

Eğer "Oyun da ne ki? Beni bir Word, bir Excel, bir Facebook paklıyor" diyorsanız kendinizi NASA'da çalışıyor gibi de hissedebilirsiniz ama. Cihazın açılması üç, kapanması dört saniye anca sürüyor, o kadar diyeyim. Kısacası oyun oynamıyor olabilirsiniz ama Photoshop falan cayır cayır çalışıyor alette (SSD ve işlemci yeter). Toplu olarak düşünürseniz hem performans hem de dokunmatik yüzey olarak MacBook Air 13'ün ötesinde Vaio Pro 13 *(arkadaş ne taktın MacBook Air'e be. MacBook Air olmasa ultrabook'lara bu kadar erkenden kavuşamayacaktık belki aloo! –Mert)*.



Ötesinde olmayan ama gayet yeterli olan özelliğiyse pil süresi oluyor. 12 saatlik Air 13'ün karşısında 8 saat ile duruyor Pro 13. Yolculuğu sevenler ve şarj tembelleri için kesinlikle yeterli bir süre bu. Art arda 4-5 film izleyebilirsiniz işte, ne güzel. Tabii bu durumda "ses" konusu devreye giriyor. Pro 13'ten bir mucize beklemeyin ama Clear Audio özelliğiyle (gürültüleri kısar, dinamik bass'ları açar) şarkı ve filmlerinizi en azından tenekeden dinliyor hissine kapılmayacaksınız. Ses konusunda hiç sıkıntı çekmedim diyerek incelediğimiz SVP132A1CW modelinin diğer özelliklerini de belirteyim, adet yerini bulsun; 2 adet USB 3.0, 1 adet HDMI girişi, SD kart girişi, kulaklık-mikrofon bağlantısının yanında VGA dönüştürücü ve adaptör aksesuarları da ürünle beraber geliyor.

GÖZÜM KALDI VALLAHİ

Geldiği gibi de zaten dibiniz düşüyor. Ufak, hafif ama çok etkili bir silah kullanıyor hissi sunuyor Sony Vaio Pro 13 kısacası. "O nasıl bir his yahu?" demeyin, askere gidiyorum, alıştırma yapıyorum işte... *(Spottaki patates ben miyim? Laf mı çarpıtılıyor Usta'ya?? -Mert)*

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Hafifliği, şık tasarımı, performansı, pil ömrü
Eksiler: Ekran kartı performansı, bazı dokunmatik ekran ve touchpad problemleri
Üretici: Sony www.sony.com.tr
Dağıtıcı: Sony www.sony.com.tr
Fiyat: 3700₺ (KDV Dâhil)

HP Pavilion 22xi

HP'NİN ZARİF YAKIŞIKLISI -YİĞİT DOĞRU



SIK SIK MONİTÖR İNCELENMİYOR buralarda. O nedenle arada böyle güzel monitörler gelince farklılık oluyor, güzel oluyor (çok sıkıcı bir hayatım olduğunu söylemiştim). Şu anda yazısını okuduğunuz, hemen sağda da resmini gördüğünüz HP Pavilion 22xi de bir istisna yaratmadı. Sevdik, sevindik.

BİRAZ KÜÇÜK AMA...
Test sistemimizin 24"lik monitörlerinin yanında biraz ufak kaldığını söyleyebileceğim 21,5"lik HP Pavilion 22xi, gri mat plastik alt paneli ve çerçevesiz yapısıyla son derece şık bir monitör. Full HD LED arka aydınlatmalı ürünün paneli IPS; bu da 178 derecelik görüş açısı gibi artıları beraberinde getiriyor. Tabii IPS panelin getirdiği bir olumsuzluk, ürünün 7ms gecikme süresine sahip olması. Ancak tabii burada kullandığım "olumsuzluk" kelimesi hakkında şu soruyu sormak istiyorum: "Kime göre, neye göre?" Cevap: "Oyunculara göre, oyunlara göre."

Kısacası aslında bu bir olumsuzluk değil, zira HP Pavilion 22xi bir oyuncu monitörü değil. Masanızın üzerine koyduğunuz anda bunu en başından anlıyorsunuz; ekran boyutunu geçtim, ince ve zarif görünümüyle bile "Benden oyuncu olmaz" diyor zaten. 250cd/m^2 parlaklık değeri, 1000:1 statik / 10000000:1 dinamik kontrast oranları ideal. IPS panel renk gösterimi konusundaki farkını da, TN panelli herhangi başka bir monitörün yanına koyduğunuzda daha kolay anlamanız mümkün. Görüş açısından bahsetmiştim zaten yukarıda.

HMM...
Monitörün arka panelinde 1 adet VGA, 1 adet HDMI, 1 adet de DVI girişi bulunuyor. Yani bağlantı konusunda herhangi bir sıkıntı çıkarmayacağını garanti edebilirim sizlere. Sağ altta bulunan menü tuşlarının kullanımı da, menülerde dolaşmak da oldukça rahat.

Kısacası derdiniz oynadığınız oyunun keyfini dibine kadar çıkarmaksa yanlış yerdesiniz. Ama ofisinize, çelışma bilgisayarınıza vs. çok yakışacak bir ürün bu. 21.5" olduğundan dolayı ben tercih etmezdim şahsen bu monitörü... Ama göze batan bir eksiği de yok sizin anlayacağınız. Şimdiden hayırlı olsun.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Şık, narin, ince
Eksiler: Yok
Üretici: HP www.hp.com.tr
Dağıtıcı: Penta www.mersasistem.com.tr
Fiyat: 391₺ (KDV Dâhil)

WD Caviar Green 3TB (WD30EZRX)

DOĞA DOSTU DEV -YİĞİT DOĞRU



ZAMANINDA HARD DİSKİM patladığında fiyat olarak uygun geldiğinden 500GB'lık bir Caviar Green almıştım, hâlâ da severek kullanırım. Tabii o zamanlar "Şimdilik idare edeyim de, bir SSD ekler bunu da depolama olarak kullanırım" diyordum. Sonra anakartım bozuldu ve bilgisayarsız kaldım (acıyanlar olduysa hesap numaramı verebilirim). Günler geçti, ofise WD Caviar Green 3TB geldi. Ciğerini bildiğim sabit diskimin büyük abisi yani.

GEL, SEN DE GEL
Öncelikle WD Caviar Green'in ne amaçla üretildiğini anlamak lâzım. Fiyat olarak gayet makul olan bu sabit diskler, yüksek performans değil de depolama isteyen kullanıcılar için üretiliyor. Buna paralel olarak sessiz ve güç tüketimi de düşük. Öncelike bunda anlaşalım, sonra incelememize devam edelim.

WD, üründe kendine has özelliklere de yer vermiş elbette. Daha önceki incelemelerimizde bahsettiğimiz ve daha az titreşim ile uzun ömür gibi artıları beraberinde getiren IntelliSeek (disk, RPM hızını duruma ve yapılan işleme göre ayarlıyor) ve NoTouch kayıt kafası teknolojilerine sahip olan diskin bir güzelliği de, üretildiği materyallerin olabildiğince doğa dostu olması. Bunu da not edelim.

PERFORMANS NASIL?
64MB önbelleği bulunan Caviar Green, SATA 6GB/s desteğine sahip. Ancak dediğim gibi bu, performans için üretilmiş bir disk değil. Tüm bu saydıklarım ve kapasitesiyle birlikte ürün, tek cümleyle anlatacak olursak salt depolama için harika bir çözüm. Aktarım hızları 120-125MB/s civarında, erişim süresi ise 8.9ms diyeyim, varın gerisini siz düşünün. Testlerde de bu değer yakalanabiliyor, haberiniz olsun. Ben diyeceğimi dedim, pasımı size aktardım. Golü atıp atmamak sizin elinizde.

İNCELEME
Performans: 3
Fiyat: 5
Artılar: Teknolojileri, kapasitesi, fiyat
Eksiler: Oyunculara göre değil, ki bu bir eksi değil
Üretici: WD www.wdc.com
Dağıtıcı: WD www.wdc.com
Fiyat: 305₺ (KDV Dâhil)



Heml.is

GÜVENLİ MESAJLAŞMANIN YENİ ADRESİ (OLACAK DİYE UMUYORUZ)

Haziran ayının ilk haftalarında gün yüzüne çıkan PRISM programı, sizleri bilmem ama beni hiç şaşırtmadı açıkçası. Sonuçta böyle bir yapının varolduğunu, hafif paranoya sahibi bir insan olarak internete ilk adım attığımdan bu yana tahmin ediyordum ben (Splinter Cell sağ olsun). Hani bundan şüphelenmemek için, bana soracak olursanız en hafif tabirle "saf" olmak gerekiyor... Neyse, şimdilik konumuz o değil bizim. Konumuz, bunun üzerine harekete geçen, Pirate Bay'in kurucu ortağı Peter Sunda, Linus Olsson ve Leif Högberg'in geliştirmekte olduğu Heml.is mesajlaşma uygulaması. iOS ve Android için geliştirilmekte olan uygulamanın özelliği, kullanıcılar arasında gidip gelen şifreli verilerin geliştiriciler tarafından bile ele geçirilemeyecek oluşu. Böylece geliştiriciler, bir baskıyla karşılaşsalar dahi mesajları kimseyle paylaşamayacaklar. Ne zaman piyasaya çıkacağını henüz bilmediğimiz uygulama, bunun yanı sıra reklamsız olacak ve kullanıcı bilgilerini üçüncü parti firmalarla paylaşamayacak (ismi de İsveçce'de "Giz" anlamına geliyor).

Nokia Lumia 520

DÜŞÜK SEGMENT LUMIA İLE GEÇEN BİR AY -POZAN ERTEN

DERGİDE ORGANİZE SANAYİ bölgesine, yani Mert'in yanına taşındığımdan beri bu sayfalarda daha fazla yer alacakmışım. İlk iş olarak da Lumia 520'yi görür görmez kapıp "kıymetlimssss" nidalarıyla çatı katına kaçıp bir ay boyunca inceledim.



SARI ŞEKERİM

Öncelikle gerçekten şeker gibi bir telefon Nokia Lumia 520. Diğer dört renk seçeneği arasından *(mavi, kırmızı, beyaz ve siyah -Mert)* bizim payımıza düşen sarı renk kendisine gerçekten çok yakışmış. Gidip satın alsam bu rengi seçerdim. Windows Phone 8 olması ve Metro arayüzü en az tabletlere yakıştığı kadar yakışmış bu telefona. Dokunmatik kullanımın hakkını en renkli ve eğlenceli şekilde veriyor. Tamam, güzel güzel dokunuyoruz, telefonumuzu kolaylıkla kişiselleştiriyoruz, uygulamalar arasında kolayca gezebiliyoruz ama bunu yaparken hız ve performans açısından çile çekiyor muyuz? Kesinlikle hayır. 1GHz hızında çalışan çift çekirdekli Snapdragon işlemci yanına 512 MB bellek gücünü de alarak Windows Phone 8 için gayet hızlı bir kullanım olanağı sağlıyor. Aynı güçte bir telefon ile Android ya da iOS kullanımının bu kadar hızlı olacağını sanmıyorum *(iOS pek olmadı ama, olsun. -Mert)*. 4" büyüklüğünde ve 480x800 çözünürlüğündeki TFT LCD ekran, arayüzün renkli dünyasını gayet iyi yansıtıyor. Fakat işler görüntü performansına geldiğinde değişiyor. Kamerasının performansı tabii ki Lumia abileriyle ve diğer üst düzey cep telefonlarıyla yarışamıyor. 720p kayıt da yapabilen 5 MP kamera ne yazık ki yeterli değil. Ama Nokia'ya özel kendi fotoğraf uygulamaları ile yine de eğlenceli ve hızlı bir kullanışı yakalıyor *(bu arada ekranın, özellikle ClearBlack olmaması çok göze batıyor -Mert)*.

Uygulamalardan bahsetmişken, Windows Phone 8 telefonlar için uygulama yelpazesi pek fazla geniş değil. Ama özellikle Facebook ve Twitter'ın bu işletim sistemine özel uygulamaları bir harika, ben çok sevdim. Telefonunuzun internet özelliklerini çok detaylı değil de sadece birkaç sosyal medya aracı için kullanıyorsanız gayet yeterli ve kullanımı keyifli olacaktır. Eli terletmeyen arka plastik kapağı telefonu sağlam tutmanıza yardımcı oluyor. Bütün bunlarla beraber bazı uygulamaların kapanması, çalışmaması gibi yazılımsal hatalar ve dokunmatik konusunda bazı hassasiyet sorunları ile karşılaştım ama kendini sürekli tekrar etmeyen hatalardı. Çok fazla oyun oynadığınızda ısınma sorunu mevcut ve bu, telefonu yeniden başlatmaya kadar götürebiliyor. 8GB dahili hafızası dilerseniz kart desteği ile 64GB'a kadar yükseltilebiliyor.

NOKIA ÖLDÜ DEDİRTMEYİZ

Elimizde abisi Lumia 720 ile arasında sadece kamera, boyut ve fiyat farkı (400TL kadar) olan bir telefon var *(Lumia 720'nin ekranı ClearBlack destekliyor ve 0.3" daha büyük. Kamerası 6.1MP, Carl Zeiss. Son olarak daha şık ve tek parça olan kasaya sahip. Temel farklılıklar bunlar bence. -Mert)*. Benim önerim Windows 8 telefonlara ilk defa geçecekseniz kesinlikle bu sistemi kullanan en ucuz telefon olan 520'den başlamanız yönünde. İşletim sisteminden ve uygulamalardan memnun kalıp teknik olarak isteklerinizi karşılamazsa, Lumia 920 benzeri üst seviye bir telefona gönül rahatlığı ile geçiş yapabilirsiniz. 1 ay boyunca kullandığım ve elimden düşürmediğim, nete girdiğim, bol bol müzik dinlediğim ve bu uygulamalarını gayet beğendiğim, fiyat-performans olarak da sonuna kadar hakkını veren bir telefon Lumia 520 (yanında gelen kulaklıkla değil tabii). Bu fiyata hiçbir Android ya da iOS telefondan bu performansı alabileceğinizi sanmıyorum.

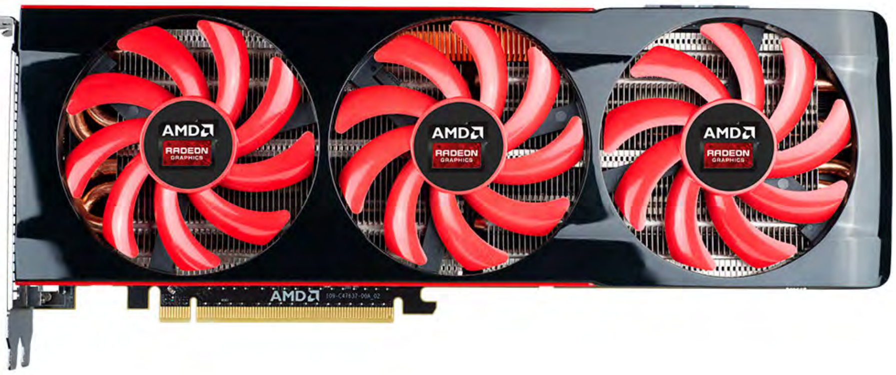
İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Tam bir fiyat/performans ürünü
Eksiler: Bazı yazılım sorunları, kamera performansı
Üretici: Nokia www.nokia.com.tr
Dağıtıcı: Nokia www.nokia.com.tr
Fiyat: 599₺ (KDV Dâhil)

AMD Radeon HD 7990

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

KASALARA SIĞDIRAMADIK, OYNAMAYA DOYAMADIK -YİĞİT DOĞRU



ORGANİZE SANAYİ BU AY ilginç olaylara sahne oldu oyungezerler. An itibariyle dünyanın en güçlü ekran kartı diyebileceğimiz AMD Radeon HD 7990'la birlikte Test Sistemi coştu. Oyunlar bir hâl oldu, sigortalar attı. Sanayi'yi ziyaret eden herkes, UFO gören masum köylüye döndü.

HANIM BEN FENA OLUYORUM

Zannedersem son yıllarda bu kapıdan içeri giren en çarpıcı donanım ürünüyle karşı karşıyayız oyungezerler. Aynı zamanda boyut olarak da biraz anormal kendisi; muhtemelen elinizdeki kasada kullanamayacakınız yani bu kartı. Eğer Radeon HD 7990 için yanıp tutuşuyorsanız, bir de full-tower bir kasa için para biriktirmeye başlayın derim.

Olaya ortasından girmiş gibi olacağım ama... bu kartın üzerinde iki adet 8 pinlik güç girişi bulunuyor. Güç tüketim değeri, yük altındayken 375W! "O değerde çalışan bilgisayar var, ayıp!" mı diyorsunuz? O zaman sizi, ekran kartının gücünü ve şu anda piyasada bulunan tüm kartlar arasındaki yerini bir kez daha düşünmeye davet ediyorum.

BODOSLAMA

Evet, dediğim gibi biraz ortadan girdim anlatmaya. Madem öyle, ortadan devam edeyim o zaman. Görselde de gördüğünüz üzere AMD Radeon HD 7990'ın üzerinde üç adet fanın soğuttuğu iki parçadan oluşan hayvani bir soğutma bloğu bulunuyor. Aslında kartı, her şeyiyle birlikte iki adet AMD Radeon HD 7970 olarak düşünmek mümkün. Ürün hem yapısı itibariyle, hem de teknik özellikleriyle bu durumu sonuna kadar ortaya koyuyor. Neymiş peki bu teknik özellikler?

Üründe, iki adet Tahiti XT grafik yongası bulunuyor (950MHz, 1GHz'e çıkıyor). Buna paralel olarak 2x 3GB GDDR5 bellek (1500MHz), 2x 384bit bellek veriyolu, 2x 2048 paralel işlemci, 64 ROP birimi, 256 doku ünitesi bulunuyor. CrossFire ve PCI Express 3.0 desteği mevcut. Alt kısmı metal bir plakayla korunan HD 7990'ın arka panelinde de 4 adet mini DisplayPort ile bir adet DVI görüntü çıkışları mevcut (DisplayPort 1.2 Multi-Stream Transport sayesinde 6 ekrana kadar Eyefinity desteği de var). Kısacası yok yok bu ekran kartında, bildiğiniz üzere (zaten bilindiğinden yazmamışım, DirectX 11.1 destekli kart). Üzerinde iki adet BIOS olduğundan, OC yaparken bir şeyleri patlatırsanız kolayca işin içinden çıkabiliyorsunuz.

PERFORMANS

Böyle bir sekme açarak bu ekran kartına hakaret ettiğimi biliyorum arkadaşlar. Ancak el mecbur, bir Radeon HD 7790'a, bir NVIDIA GTX 650'ye nasıl davranıyorsak bu ekran kartına da aynı şekilde davranmak zorundayız (yaşasın ekran kartlarının eşitliği!). Ancak fazla yorumda bulunmaya gerek olduğunu sanmıyorum, ki zaten tablolarda da her şey görülüyor. Piyasada bulabileceğiniz her ama her oyunu hayvani FPS değerlerinde oynatabiliyor kendisi. Bundan başka bir söze gerek var mı?

Peki ekran kartı ısınıyor mu? Kesinlikle hayır. En ağır şartlarda bile üst sınırları asla geçmeyen kart, bu konuda da tam puan aldı bizden. Tabii buradа fırsattan istifade, kasanızın hava akımını da sağlıklı tutmanız gerektiğini söyleyeyim. Dipnot olarak kalsın.

Ancak... Yukarıda da bahsettim ya, kart feci derecede güç çekiyor (doğal olarak). Yapacağınız alışverişte, kasa boyutu ile birlikte düşünmeniz gereken bir ikinci şey de bu arkadaşlar. Sisteminizin diğer parçalarını da göz önünde bulundurarak, 750W ve üzeri taş gibi bir güç kaynağı almanız gerekebilir kartla birlikte. Ya da en temizi, eğer ikisi de yoksa, 750W+ güç kaynağıyla gelen sağlam bir kasa almak. Ama her halükârda cebiniz çok yanacak...

KISACASI

Konu uzun, daha çok konuşası geliyor insanın, ancak yerimiz daralıyor. Elimizdeki kart, AMD'nin bize göndermiş olduğu referans kart; piyasada Powercolor, Sapphire ve Asus'un farklı modelleri var. Fiyatlar da, tahmin ettiğiniz üzere çok uçuk (KDV dahil 2700-3700TL arası değişiyor). Kapıştırmak vardı aslında ama, başka bahara artık.

Performans Tablosu

Unigine Heaven Benchmark 4.0					
Orta		Üst		Üst (2560x1600)	
FPS	Puan	FPS	Puan	FPS	Puan
192,5	4850	69,2	1744	56,9	1434

3DMark 11 v1.0.3	
Performance	Extreme
P12820	X5805

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★ x2
Fiyat: -
Artılar: PERFORMANS!
Eksiler: Çok büyük, çok güç tüketiyor
Üretici: AMD www.amd.com.tr
Dağıtıcı: AMD www.amd.com.tr
Fiyat: -

LEGO Oyuncusundan AMD Radeon HD 7970 "LEGO Edition"

LEGO, SONUNDA BİLGİSAYARLARIMIZA DA GİRDİ

Gün geçmiyor ki oyun camiasında LEGO'lu yeni bir şeyler görmeyelim. Video oyunları, filmler, LEGO'lu filmin oyunları derken sonunda bu da oldu oyungezerler: Ben Mamonov isimli bir LEGO ve donanım hastası abimiz, LEGO'dan AMD Radeon HD 7970 yapmış. Ama öyle kütle hâlinde sade bir kart değil bu; her katmanı ve her ayrıntısı yerli yerinde. Örneğin soğutucu kutusunu çıkardığınızda soğutucu bloğunu, fanı; onları da çıkardığınızda GPU'yu, devreleri ve bellek bloklarını görmek mümkün. Arka panel bağlantıları ile ızgaraları, devre kartının altı, PCI Express bağlantı noktası vesaire, alayı düşünülmüş. Daha detaylı haber için sizleri şu linke doğru alabilirim: *on.fb.me/18yulg6* (Bi de görsel biraz leş ama idare ediverin.)



NVIDIA Project Logan

MOBİL GRAFİKLERDE DEVRİM! -YİĞİT DOĞRU



NVIDIA, mobil grafik alanında dev bir adım atmaya hazırlanıyor. 1999 senesinde GeForce 256'yı piyasaya sürerek gerçek anlamda "GPU (Grafik İşlem Birimi)" dediğimiz şeyin temellerini atan ve bu alanda bir devrim yaratan NVIDIA (başka deyişle GeForce 256, "ilk GPU" olarak piyasaya sürülmüştür), Project Logan ile de mobil cihazlarımızın grafik kapasitelerinde çarpıcı gelişmelere imza atacak gibi. Hep birlikte bakalım.

Aslında konuya GeForce 256 ile girmek benim fikrim değildi; zira NVIDIA, "GeForce 256 bilgisayar grafikleri için ne derece önemliyse, Project Logan da mobil cihaz grafikleri için o kadar önemli. Adeta yeni bir çağın başlangıcı!" diyor. Evet, yeni mobil GPU'larından çok ümitliler. Peki neden?

HEMEN SIRALAYALIM

Birincisi, Project Logan, NVIDIA'nın Kepler mimarisini taşıyacak. Yani firmanın GeForce 600 ve GeForce 700 serileri ile aynı mimariyi paylaşan bir mobil grafik yongası olacak elimizdeki. CUDA 5.0 desteğine de sahip olacak olan yeni işlemcinin belki de en önemli özelliği, yapılan türlü ekleme ve optimizasyonlarla birlikte düşürülen güç tüketimi.
NVIDIA'nın yaptığı açıklamaya göre yeni GPU'lar, şu an kullanımda olan üst düzey bir tabletten (firma burada Apple iPad 4G örneğini vermiş) 1/3 oranında daha az güç tüketiyor. Bu da monitörlerimizde gördüğümüz güzellikteki grafiklerin, gayet akıcı bir şekilde ve mantıklı güç tüketimiyle tablet ya da telefonlarımızla buluşması demek! Siz ismini ne koyarsanız koyun, bana göre bu bir devrim!

Ama biraz sakin olmakta fayda var. Zira her ne kadar NVIDIA boş konuşan bir firma olmasa da, bahsedilen tüm bu verilere bir de er meydanında göz atmak gerekiyor. Yine de dediğim gibi, NVIDIA'ya şimdiye kadar patladıklarını görmedim ben daha.

BİTTİ Mİ? YOOK!

Bunun bir diğer anlamının da, tek bir mimarinin tüm cihazlara birden hükmetmesi olduğunu da gözardı etmemek gerekiyor tabii. Bu da bir diğer artı (ki NVIDIA, muhtemelen daha sonraki mimarilere eşzamanlı olarak geçecektir). Tam OpenGL desteği (OpenGL 4.4, OpenGL ES3.0) ve DirectX 11 desteğini de unutmamak gerekiyor. Tüm bunları sıraladıkça heyecanınız artıyor, değil mi? Artsın.

Ama yavaş yavaş artsın, zira sayacaklarım daha bitmedi. Project Logan, tüm bu saydıklarımın yanı sıra tessellation, gelişmiş anti-aliasing ile post-processing algoritmalarına da sahip olacak. Fizik hesaplamalarında da çok performanslı...

DIGITAL IRA

Tüm bu anlattıklarımın nasıl bir sonucu olduğunu, birazdan linkini vereceğim ve tamamen Ira üzerinden dönen videoyu izlediğinizde kendiniz de anlayacaksınız. Ira'yı hatırlarsınız; hani şu, NVIDIA'nın FaceWorks teknoloji demosuna konuk olan ve gerçekçi yüz efekt/animasyonlarıyla bizleri hayretler içerisinde bırakan kel abi. İşte NVIDIA, GeForce TITAN ile 250W çekerek gerçekleştirdiği bu demoyu, elbette ki biraz kırparak (ancak yine de muhteşem görünüyor); ancak yalnızda 2W güç tüketen Project Logan kod isimli GPU'sunda çalıştırmayı başarmış!
Videoyu gördüğünüzde ağzınızın açık kalması muhtemel (eğer hâlâ izlemediyseniz şuradan hemencecik izleyebilirsiniz: *bit.ly/1359bC1*)... Hazır ağzınızı kapatmamışken, şu güzel adayı da Project Logan ile ziyaret edin. NVIDIA bu demoyu, zamanında Fermi GPU'larında göstermişti (*bit.ly/164jJSl*).

SON SÖZLER

Kepler performansını ARM tabanlı bir işlemciyle harmanlayan Project Logan, NVIDIA'nın deyimiyle mobil grafikleri 7 sene kadar ileriye taşıyacak. Videolar ortada, şimdilik hiçbir şekilde karşı çıkmamız muhtemel değil. Hele bir gelsin, kurcalayalım (2014'te). İşte o zaman karşı çıkmak ne kelime, zevkten dört köşe olacağız gibi geliyor bana.

Gigabyte G1.Sniper 5

KALBİMİZDEN VURULDUK... -YİĞİT DOĞRU

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



HAFIZAM BENİ YANILTMIYORSA Gigabyte, bir diğer G1.Sniper modeliyle Organize Sanayi sayfalarını ziyaret etmişti. O nedenle bizleri ne denli manyak bir kartın beklediğini tahmin ediyorduk. İncelerken gördük ki, beklediğimiz kadar varmış. Hatta daha da fazlası.

OTURDUK
Ne mesela? Neyse, o kadar hızlı gitmeyeyim. Zaten bu ay o kadar çok anakart ve monitör yaptı ki, hepsinin özellikleri kafamda birbirine girdi. O nedenle yavaş yavaş, sakin sakin gidelim. Hani, genelden özele doğru. Anakart, Intel Z87 çipsetini kullanıyor ve LGA 1150 işlemci yuvasına sahip. 32GB'a ve 3000MHz'e kadar belleğe izin veren kart üzerinde 10 adet SATA 6Gb/s bağlantı noktası mevcut. Kaçını kullanırsınız, orası bizi ilgilendirmez elbette; ancak en azından bu konuda bir sıkıntı çekmeyeceğinizi garenti edebilirim. Ürünün üzerinde bulunan Atheros Killer E2201 NIC'yi de unutmamak lâzım. Biliyorsunuz ne olduğunu (Gigabit Ethernet için de Intel'in ürettiği kontrolcü mevcut).

Normal ATX'ten biraz daha büyük boyutlara sahip olan kart, XL-ATX. Her keseye uymayacağı gibi, bu nedenden ötürü her kasaya da uymayabilir. "Haberiniz olsun" der, devam ederim. Kartın üzerinde bulunan soğutucunun pasif değil, aktif olduğunu belirtmemde de fayda var. Ultra Durable 5 ile yüksek kalitede bileşenlere ev sahipliği yapan ürünün arka panelinde PS/2 bağlantı noktası, çift ethernet, 6 USB 3.0, 2 USB 2.0, bir DisplayPort, iki adet HDMI görüntü çıkışları ve ses giriş/çıkışları bulunuyor. Görüntü ve ses çıkışlarının altın kaplama olduğunu söylemeliyim. Parazitlere karşı hep destek, tam destek (CPU iğneleri de altın kaplama bu arada). Ürünle birlikte 4 yollu SLI ve CrossFire yapılabildiğini de belirtmekte fayda var.

KONUŞTUK
Kutudan çıkan kablosuz ağ kartı (Wi-Fi 802.11 a/b/g/n ve Bluetooth 4.0 destekli) ve ek USB 3.0 bağlantı noktaları da kimi oyuncular için can kurtarıcı olabilir. Gerçi USB bağlantıları en azından benim için yeterli, ama her ne olursa olsun illâ USB kıtlığı çekenler tanıyorum. Onların işine yarayacaktır.

Hepsi birbirine benzeyen diğer "özel" özellikleri bir kenara bırakıp, G1.Sniper 5'i rakiplerinden ayıran en önemli özelliğine gelelim: Ses performansı. Üzerinde Creative Sound Core 3D ses çipi, üst seviye ses kapasitörleri ve dâhili kulaklık amplifikatörü bulunan kartın ses performansı ziyadesiyle tatmin edici, öncelikle bunu bir kenara yazın (altın kaplı analog ses bağlantı noktasını da unutmamalı). Asıl ilginç olan, kartın OP-AMP çipinin değiştirilebilir olması. Ürünün üzerinde gelen TI Burr-Brown OPA2134 OP-AMP'i, TI Mouser LM4562NA ile değiştirmek mümkün.

Açıkçası bir audiophile olmadığımdan bu ikisinin arasındaki farkı size söyleyecek durumda değilim. Ancak internette bulduğum verilere göre ilk OP-AMP daha doğal, keskin ve temiz bir ses verirken; ikincisi daha yumuşak bir ses performansı sunuyor ve orkestra ile pop müzik için optimize edilmiş. Açıkçası bu amplifier değiştirme fikri, siz ne dersiniz bilmem ama bana pek bir anlamsız geldi. Kimsenin oturup bunla uğraşacağını sanmıyorum açıkçası. Ben hayatta uğraşmam en azından. Dediğim gibi, belki de bir audiophile olmadığım içindir.

ANLAŞTIK
Kart hakkında söyleyecek çok şey var aslında. Sahip olduğu ve kart ömrünü, stabiliteyi vesaire artıran (su soğutmalı olarak da kullanılabilen gayet başarılı soğutucusunu, yüksek kalite katı kapasitörlerini vesaire de işin içine katarsak hızaşırtma meraklılarının oyun alanını oldukça genişleten) pek çok özellikten bahsettim daha önce. Sadece şu özellik, pek çoğunuzu ilgilendireceğinden eklemeliyim: Sistemdeki SSD'yi önbellek olarak koalyca kullanmanıza yarayan HyperDuo. Diskinizden alacağınız performansı bir hayli artıracak, ve bu işlemi kolayca yapabileceksiniz (Intel'in Smart Response'una alternatif yani).

Yerim kalmadı, o nedenle anakartın en göze batan ve diğerlerinden ayrılan özelliklerinden bahsetmeye çalıştım sizlere. Ama yeşil-siyah rengi, efsane soğutucu tasarımı ve özellikleriyle taş gibi bir anakart var elimizde. Fiyatı da uygunsa, alın (muhtemelen çok pahalı olacak). Sadece alın ve ardınıza bakmadan terk-i diyar eyleyin bilgisayarcıyı.



İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 2 ★★☆☆☆

Artılar: Tasarımı, şahsına münhasır özellikleri
Eksiler: Yok da, o OP-AMP değiştirme muhabbeti pek bir gereksiz
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
Dağıtıcı: Çizgi Elektronik www.cizgi.com.tr
Boğaziçi Bilgisayar www.bogazici.com.tr
Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr
Fiyat: 649$ (KDV dâhil)

Asus Designo MX299Q

ULTRA GÜZEL, ULTRA GENİŞ -YİĞİT DOĞRU

BU AY PEK ÇOK MONİTÖRÜ TANIDIK, pek çok monitörü sevdik. Ancak öyle bir monitör geldi ki, evet şu anda incelemesini okuduğunuz Asus Designo MX299Q'dan bahsediyorum, Organize Sanayi ziyaretçileri tarafından pek çok iyi kötü eleştiri aldı kendisi. İncelemenin sonunda siz ne düşünürsünüz bilmiyorum, ben elimden geldiğince fazla fikre yer vermeye çalışacağım.



GENİŞ DERKEN, ŞAKA DEĞİL

Evet arkadaşlar... Elimizdeki monitör 29" geniş ekran bir monitör ve 700.2x391x215.1mm boyutlarında (5.5kg). Yazı boyunca bu "geniş" kelimesini epeyce duyacaksınız, zira kendisi 21:9 formatında (başka bir deyişle bildiğiniz bir Full HD monitörden %33 daha geniş)! Yani kocamaan eni, alışılmış bir boyu var; görsellerine bakarak anlayabilirsiniz.

Öncelikle kısaca ve hızlıca teknik detaylardan bahsedeyim sizlere ki, yorumlara yer kalsın: 2560x1080 çözünürlük sunan monitör, IPS panele sahip. 80,000,000:1 Asus Akıllı Kontrast değeri, 300cd/m^2 parlaklık, 5ms gecikme süresi, 178 derecelik görüş açısı, 16.7 milyon renk derinliği, Bang & Olufsen işbirliğiyle geliştirilmiş Asus SonicMaster ses teknolojisi, ICEpower MobileSound 3 ses çipinden de bahsetmemek olmaz (unutmadan, iki adet 3W'lık hoparlör var monitörde. Ürünün ses performansı iyi, ancak sınırları da belli elbette).

Asus Splendid teknolojisinden daha önce defalarca kez bahsetmiştim. Hatta yukarıda bahsettiklerimin pek çoğundan, daha önceki Designo MX279 incelememde de bahsetmiştim; zira neredeyse aynı özelliklere sahipler. Çerçevesiz tasarımı, sağ alttaki dokunmatik kontrol tuşları ve arka bağlantı özellikleri de aynı zaten... Hmm, değilmiş. MX299Q'nun ardında bir adet HDMI (MHL), bir adet DVI, bir adet de DisplayPort bulunuyor (MX279'da 2 adet HDMI, 1 adet VGA vardı). Ses giriş çıkışları da burada. Görüntü kalitesine gelecek olursak, tek kelimeyle "IPS" diyorum. Renk gösterimi ve derinliği cidden muazzam, görüş açısı çok iyi... Pek bir beğendiğimiz kardeşi MX279'dan hiçbir farkı yok kendisinin.

GELELİM YORUMLARA

Yaklaşık 1 haftadır bu monitörü kullanıyorum. Normalde çift monitör kullandığımdan, özellikle çalışırken hiçbir eksiklik yaşamamamı sağladı MX299Q. Zaten ziyadesiyle geniş, iki pencereyi kolaylıkla sığdırabiliyorsunuz. Yani çift monitörün yapabileceği işi, tek monitörle halletmiş oluyorsunuz ki, güzel bir artı.

Bu monitörle 2.35:1 formatındaki filmleri izleyebiliyoruz. Ancak aman aman öveceğim bir şey değil bu; zira şu an için video/film izlerken 16:9'u tercih ederim. Şahsen bana çok basık geldi izlediğim video ve trailer'lar. Volkan ve Pozan "Yoo, gayet izlenebilir" derken Sarp da "Yok abi bana göre de değil. Ama alışma meselesi bu. Belki iki hafta bu monitörle geçirsek 16:9 dar gelecek bize" şeklinde yorumlarda bulundular. Yani her zaman derim, kişisel tercih.

Aynı durum oyunlarda da geçerli. Çift monitörle ekranı ortadan ikiye bölerek oynanan oyunlar pek keyif vermiyor biliyorsunuz (iki monitör tamamen aynı olsa bile). Buna karşı çok iyi bir alternatif olsa da, ben biraz eski kafalılık yaparak 16:9'da kalacağım yine. Eğer siz de çift monitör oyun oynamayı seviyor ve iki ekranın ortasında kabak gibi çerçeve görmek istemiyorsanız, 21:9 formatlı bu monitörümüz sizin için ilaç olabilir (tabii oyunun da desteklemesi gerekiyor). En son gördüğümde, monitörü benden yürütmüş Left 4 Dead 2 oynuyorlardı deli gibi, öyle diyeyim. Ancak IPS'in oyun için hâlâ zamanı var bu bir; ikincisi de, Asus Designo MX299Q bir oyuncu monitörü olarak tasarlanmış bir ürün değil zaten. MX279'un incelemesinde bolca anlatmıştım bu durumu.

GENİŞLİĞİN DE BİR SINIRI VAR!

Yerim yettiğince söyleyeceklerimi söyledim, deneyimlerimi aktardım oyungezerler. Komşuların fikirlerine de yer verdim görebileceğiniz üzere. "Böyle bir monitöre ihtiyacım var mı, cebim bu işe ne der?" gibi soruların cevaplarını bulun ve ona göre adımınızı atın derim.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: -
Artılar: Tasarımı ve özellikleri çok iyi.
Eksiler: Eksi değil ama, genişliğine alışmanız lâzım.
Üretici: Asus www.asus.com.tr
Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: -



Lumia, BlackBerry'yi Geçti

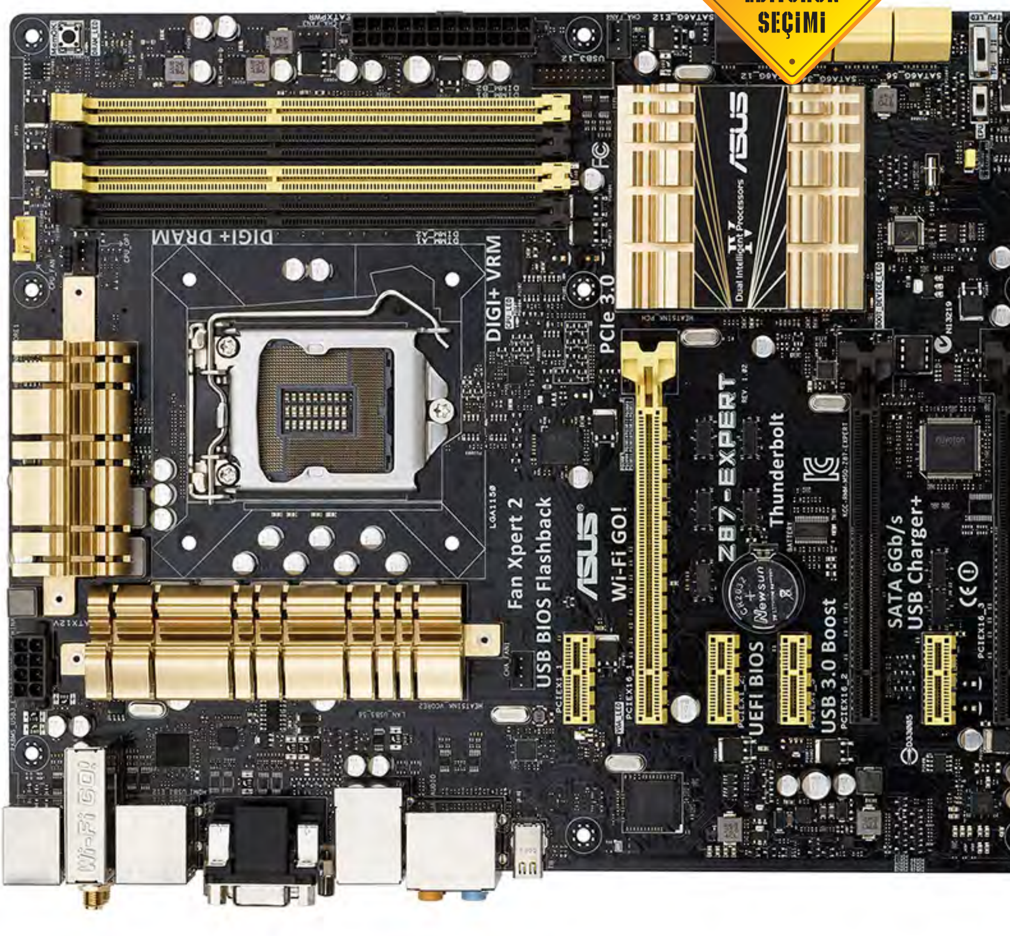
NOKIA LUMIA, SATIŞLARDA BLACKBERRY'Yİ GERİDE BIRAKTI

Yıl olmuş 2013, hâlâ Symbian'dan Nokia'ya vurmayı seviyoruz yahu. O derece saçma bir inattı Nokia'nın yaptığı, hepiniz biliyorsunuz. Neyse ki geç de olsa hatalarından döndüler ve Windows Phone 7 ile bambaşka bir boyuta dâhil oldular. Microsoft'la yapılan özel anlaşmalar da Nokia'nın Windows Phone platformunda bir numara olmasını sağladı ve Finli dev, yeniden eski günlerine döneceğinin sinyallerini verdi (özellikle her çıkan yeni WP8'li modelle, vermeye de devam ediyor). Diğer yanda da BlackBerry, aşırı derecede eski moda kalan işletim sistemini yenilemekte çok ama çok gecikti diyebiliriz. BlackBerry OS 10 ile günü yakalamaya çalıştılar ve bir nebze başardılar da; ancak aşırı güçlü rakipleri karşısında tutunmakta aşırı derecede güçlük çektiklerini biliyoruz. En son BlackBerry Q10 ve Z10'un üretimini yarı yarıya indiren firma, satış rakamları açısından Lumia'ların gerisinde kaldı geçtiğimiz ay. Mantıklı adımlar atarak ve başarılı ürünler çıkararak yoluna devam eden Nokia'nın geleceği parlak gibi gözükse de, BlackBerry için aynısını söylemek zor gibi (Nokia'da işlerin iyi gitmesinde, Microsoft gibi bir firmanın desteğini ardına almasının da etkisi yadsınamaz elbette). Bakalım, neler olacağını göreceğiz.

Asus Z87-EXPERT

UZMANINA SORDUK! **-YİĞİT DOĞRU**

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



SON AYLARDA o kadar çok anakart geldi ki ofise... Her biri de birbirinden güzel anakartlardı bunlar. Çoğu da, tasarım ve sunumlarıyla oyuncu anakartıydı bunların. Her birini inceledik ve sevdik, eğer bizi okuyorsanız görmüşsünüzdür. Bu ay da bu anakartlar gelmeye devam etti ki, masamızın üzerine yatırdığımız Z87-EXPERT de bu kartların ikincisi.

CEVAPLARI BİR BİR ALDIK

İlk ve klasik olarak bu anakartın da, son ayarda gelen tüm anakartlar gibi Z87 çipsetine sahip olduğunu belirtmeliyim. Z77'nin tarih olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz artık. Üründe bulunan 4 DIMM yuvasına 32GB'a ve 3000MHz'e kadar (hızaşırtmalı) bellek takabiliyoruz efendim. Hiçbirine hayır demiyor. Hem de çift kanal desteği de sunarak... Bunun haricinde NVIDIA Quad-GPU SLI, AMD Quad-GPU CrossFireX ve 3 yollu AMD CrossFireX destekleri de mevcut (x16/x0/x0, x8/x8/x0, x8/x4/x4 şeklinde oluyor). Anladığınız üzere kartta 3 adet PCI Express x16 3.0 yuvası var (4 tane de PCI Express 2.0 x1).

8 kanal ses verebilen üründe Wi-Fi 802.11 a/b/g/n ve Bluetooth 4.0 kablosuz teknolojiler de bulunuyor. Bunu da anakartın "Artılar" hanesine yazıyor ve devam ediyoruz. Bekleme yapmamak lâzım burada, zira bu haneye yazılacak pek çok Asus teknolojisi sırada bekliyor. Her birinden daha önce bahsettiğimden, kısaca geçiyorum bu bölümü: USB BIOS Flashback, MemOK!, Ai Suite 3 desteği, Ai Charger+... Bunların yanı sıra Asus Dual Intelligent Processors 4 de, tek tuşla kart ayarlarını optimize ederek sistem performansını, güç tasarrufunu ve soğutmayı sistem için en uygun hâle getiriyor. Bilgisayarının en ince ayarlarını kendi başına yapmak isteyen kullanıcılar için çok hoş bir özellik olmayabilir; ancak ortalama bir ev kullanıcısının bayılacağına eminim.

DERLEDİK

Bu anakartı, en azından son aylarda bizi ziyaret edenlerden ayıran bir özelliği var. Asus Z87-EXPERT'ün arka paneline baktığınızda görebileceğiniz bu ayrıntı, Thunderbolt girişi. USB 3.0 ve HDMI bu kadar yaygınken ortalama bir kullanıcının ne kadar ilgisini çeker, tahmin etmek zor tabii. Ancak yine de hoş bir ayrıntı olduğunu kabul etmek gerekiyor. Bunun haricinde arka panelde Wi-Fi GO! Kartının anten bağlantıları, 6 adet USB 3.0 bağlantı noktası, DVI/VGA/HDMI görüntü çıkışları, ses giriş çıkışları ve ethernet bulunuyor.

Anakart, HDMI ve Thunderbolt (ya da DisplayPort) çıkışları sayesinde 4K Ultra HD ready olarak geliyor. Türkçesi, bu bağlantı noktalarını kullanarak 4096x2160 piksel görüntü alabiliyorsunuz. Tüm bunların haricinde DIGI+ güç kontrolü, tümleşik DRAM aşırı gerilim sigortası, elektrostatik boşalım koruma, normalden 2.5 kat daha uzun ömürlü katı kapasitörler ve korozyona (bildiğiniz paslanma da, böyle demesi daha havalı) karşı paslanmaz çelik arka panel gibi özelliklere de sahip anakart. Asus, tüm bunlara "5X Protection" adını vermiş. Yani stabil, uzun ömürlü ve performanslı anakart üretme mottosunu Asus, tek bir çatı altında toplamış sizin anlayacağınız.

TOPLADIK

Bu saydıklarım haricinde bir eksik ve noksan var mı diye bakıyorum da... Yahu bu anakartlarda anlatacak o kadar şey var ki, hangi birini anlatacağını bilemiyor insan. Son olarak bahsetmek istediğim özelliklerden biri de, Windows 8 başlangıç ekranına gömülebilen ve sistem hakkında temel bilgiler sunan Probe II Sense. Bunun haricinde BIOS'a kolayca ulaşım sağlayan tümleşik buton DirectKey ile bilgisayarın açılışını kısaltan ve kişiselleştirmemizi sağlayan; ek olarak da tek tıkla BIOS'a girmemizi sağlayan Asus Boot Setting de, anakartın diğer göze çarpan ekstraları arasında yer alıyor.

Belki diğerleri gibi "oyuncu" sosuna bulanmış bir anakart değil Asus Z87-EXPERT. Ancak adının hakkını verdiğini ve gerektiğinde taş gibi bir oyuncu olabileceğini kanıtlayan başarılı bir anakart. Hoş bir alternatif olarak raflarda yerini alıyor. Bir göz atmak istersiniz bence.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 5 ★★★★★
Artılar: Hızaşırtmalı
Eksiler: Yok
Üretici: Asus www.asus.com.tr
Dağıtıcı: Boğaziçi www.bogazici.com.tr
Çizgi www.cizgi.com.tr
Penta www.mersasistem.com.tr
Fiyat: 192$ + KDV

Nikon, Farklı Konseptlerin Peşinde

AKILLI TELEFONLARLA BAŞ ETMENİN YOLU...

...Nikon başkanı Makoto Kimura'ya göre farklı konseptte ürünlerle sahneye çıkmaktan geçiyor. Mobil cihazlardaki anormal yükseliş ve hızlı değişim sonucu başkan, "Yapmamız gereken şey bu değişime bir şekilde ayak uydurabilmek" diyor. Çözüm olarak da, fotoğraf makinesi konseptini değiştirecek bir ürün ortaya koyma peşinde koşuyorlarmış. Sonucu nasıl olur bilmiyoruz, ancak tek temennimiz Coolpix S800c'ye benzememesi. Android işletim sistemli bu "farklı" fotoğraf makinesi, yavaşlığından ve düşük kalitede fotoğraf çekmesinden ötürü çok tepki toplamıştı. Neyse, bekleyelim bakalım yeni ürünü. Kim bilir, belki geleceğin fotoğraf makinesi konseptinin doğuşuna şahit oluruz (en azından görseldeki D90'dan farklı bir şey olacağı kesin).



MSI MPOWER MAX

BİRAZ DAHA OVERCLOCK'ÇU! -YİĞİT DOĞRU

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

GEÇTİĞİMİZ AY İNCELEDİĞİMİZ MSI MPOWER'ı çok beğenince MSI, tekrarını çekmiş ve filmin bir kopyasını bizlere göndermiş oyungezerler... Evet, çok düşünerek yaptığım bir espri değildi, kötü olduğunu da kabul ediyorum. O nedenle lafı daha fazla uzatmadan, neredeyse MPOWER ile ikiz olan MPOWER MAX'ın incelemesine geçiyorum.

KENDİNİ ÇOK TEKRAR EDİYORSUN

Ama yukarıda da dediğim gibi sayın oyungezer, bu kartlar birbirine hem tasarım, hem de özellik açısından çok benziyor. İrili ufaklı bir iki farklılıkları var elbet, ancak onlar da pek çok oyungezerin ihtiyacı olan şeyler değil. Daha açık konuşmadan önce, anakartın teknik detaylarına bir göz atalım.

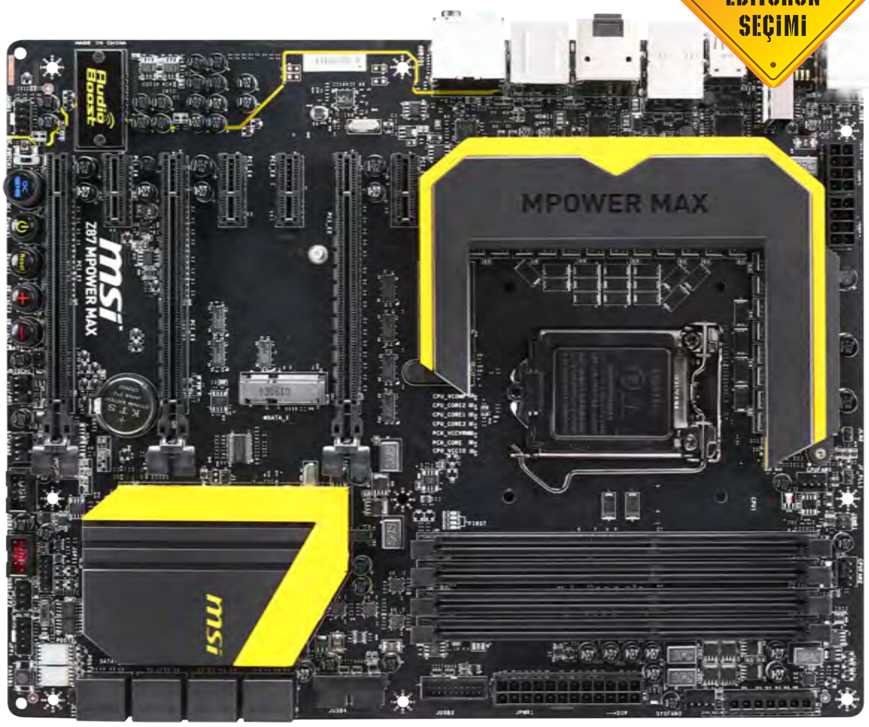
Anakart, Z87 çipsete ve LGA 1150 sokete sahip. Military Class IV bileşenlere yer verilan anakartta, kardeşi gibi dahili kulaklık amplifikatörü, Killer E2205 ethernet kontrolcüsü ve hızaşırtma tuşları da bulunuyor. Bu tuşları kullanarak tek tuşla ve gerçek zamanlı hızaşırtma mümkün.

4 adet 3000MHz'e kadar (hızaşırtmalı) çift kanal bellek desteği sunan MPOWER MAX'ta bulunan 3 adet PCI Express 3.0 x16 slotu sayesinde 3 yollu AMD CrossFireX ya da 2 yollu NVIDIA SLI yapabiliyoruz (x16/x0/x0, x16/x8/x8, x8/x4/x4). Bunun haricinde anakartta 4 adet de PCI Express 2.0 x1 yuvası bulunuyor.

DEJA VU

Geçtiğimiz aydan aşina olduğunuz tüm bu özelliklerle birlikte kartta VirtuMVP 2.0 desteği, Intel WiDi (kablosuz kart kutudan çıkıyor ve WiFi 802 a/b/g/n ile Bluetooth 4.0 destekli) ve Realtek ALC 1150 ile 7.1 kanal ses desteği mevcut. Kolayca geçiş yapılabilen iki farklı BIOS da cabası.

Biliyorum, biraz sıkıcı bir inceleme oluyor ancak burada suç ne benim, ne de anakartın arkadaşlar. Bu anakart, Organize Sanayi sınırlarından içeri adım atmış en başarılı ve sağlam anakartlardan biri. Ancak Temmuz sayısının 100. sayfasında bulunan ürünle neredeyse tamamen aynı. O yüzden dilimdeki yavanlık...



Her neyse, ürünün arka panel bağlantılarına da göz atalım hep birlikte. Burada da bir hayli zengin bağlantı seçenekleri mevcut: Emektar klavye ve farelerimiz için 1 adet PS/2 bağlantı noktası, 2 adet USB 2.0, 1 adet CCMOS tuşu, 6 adet USB 3.0 tuşu (kutudan çıkan ek aparatla 2 adet daha USB 3.0'a kavuşabilirsiniz dilerseniz. Bir diğer ek aparatta da 2 adet eSATA ve güç bağlantı noktaları bulunuyor), 2 HDMI çıkışı, 1 DisplayPort çıkışı, ethernet ve ses bağlantıları, hepsine kasanızın arkasından ulaşabilirsiniz.

AYNISI DİYORSUN

Yok, öyle demiyorum oyungezer. Çünkü MSI MPOWER MAX'i, kardeşinden ayıran bir unsur var: Bu kart, MPOWER'dan daha çok faz sayısına sahip. MPOWER'da 16, MPOWER MAX'te 20 adet faz bulunuyor. Bu da daha stabil güç, daha az ısınan ve uzun ömürlü güç devreleri demek... Kısacası şu: Normal ev kullanıcısından ziyade, elindeki işlemcinin suyunu çıkarmaya ant içmiş bir hızaşırtma kahramanıysanız daha çok işinizi görecektir bu farklılık.

Son olarak kartın, 3.5GHz hızında çalışan i7 4770K ve NVIDIA GeForce GTX 680 ile yapılan 3DMark 11 performans testinde 9890 puan aldığını söyleyeyim ve ekleyeyim: Eğer hızaşırtma gibi bir derdiniz yoksa, aradaki 35$ civarı farkı ödemek pek mantıklı olmayacaktır. Benden size söylemesi der, "Şimdiden hayırlı olsun!"umu da ekler kaçarım. İyi oyunlar.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Mis gibi anakart, aşırt aşırt hızaşırt.
Eksiler: Yok
Üretici: MSI www.msi.com.tr
Dağıtıcı: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 299$ (KDV Dâhil)

MSI Lightning GeForce GTX 770

MSI'IN, NVIDIA GEFORCE GTX 770'LE YAPTIĞI GÜÇ GÖSTERİSİ -YİĞİT DOĞRU

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



MSI, SON ZAMANLARDA gönlümüzde taht kuracak ürünler yolluyor bizlere. Kaç aydır piyasaya çıkan anakartları ve ekran kartları cidden takdire şayan ürünler. Oyuncu ürünler çıkarma konusunda Asus ve Gigabyte gibi güçlü rakiplerle kapışmak zorunda olan marka, Organize Sanayi'ye gelen temsilcilerinden anlıyoruz ki bu işi layıkıyla yerine getiriyor. Ve getirmeye de devam edecek gibi.

"TWIN FROZR" GÜZEL İSİM

Bir de hazır yeri gelmişken söyleyeyim diyorum, TwinFrozr ismi benim kulağıma çok hoş geliyor nedense. Tabii sadece ismi değil; MSI Lightning GeForce GTX 770'in kullandığı TwinFrozr IV, tasarım ve soğutma kabiliyeti açısından da bizlerden tam puan almayı biliyor. Siyah üzerine sarı tasarım da, geçen ay incelediğimiz MPOWER ve yan sayfada görebileceğiniz MPOWER MAX ile bir tasarım bütünlüğü sağlanmasına yol açıyor. Kısacası bilgisayarınızda, tasarım açısından bir bütünlük arıyosanız bu iki ürünü birlikte kullanabilirsiniz. Dönelim şimdi konumuza.

Ne diyordum? Twin Frozr IV, MSI'ın bizlerle paylaştığı verilere göre normal fanlara nazaran %20 daha fazla hava akışı sağlıyor. Bunun yanı sıra soğutucuda kullanılan 8mm'lik SuperPipe borular sayesinde ısının transferi daha çabuk hâle getirilmiş. Daha önceki MSI kartlardan hatırlayabileceğiniz toz arındırma teknolojisi de yerli yerinde. Neydi bu teknoloji? Ekran kartının üzerinde bulunan iki fan, bilgisayar açılırken 30 saniye kadar tersine dönüyor ve toz birikiminin önüne geçilmiş oluyor böylece. Ekran kartı fanının hemececik toz yumağına dönmesini (ve gümbür gümbür çalışmasını) istemiyorsanız cidden seveceksiniz bu özelliği. Kartın, ağır yük altında 70 derece civarında dolaştığını belirteyim (referans karttan bir 10 derece kadar daha serin çalışıyor diyeyim). Ve 35dbA'yı geçmeyen rakamlarıyla asla gürültülü bir kart değil.

ÖZ LIGHTNING EKRAN KARTI SALONU

28nm teknolojisiyle üretilen GK104 tabanlı kart, 1536 shader birimine ve 32 ROP ünitesine sahip. 2GB GDDR5 belleği (1753MHz / 256bit bellek veriyolu genişliği) de cabası. Ürün, 1150MHz'lik çekirdek saat hızına sahip; yani hızaşırtmalı olarak geliyor. Hazır bu kadar derin bir şekilde teknik detaylara dalmışken, ürünün arka panelinde ne olduğunu da söyleyeyim de çıksın aradan: 2 adet DVI, 1 adet HDMI, 1 adet DisplayPort görüntü çıkışı mevcut üründe. Çeşitlilik iyidir diyor, bir alt paragraftan devam ediyoruz.

Military Class III bileşenlere sahip olan ekran kartının bir diğer özelliği de, üzerinde bulunan ve MSI'ın GPU Reactor ismini verdiği ek devre. Bu devre ile kart, özellikle hızaşırtma tutkunlarına istedikleri veriyor: Daha dengeli güç dağıtımı ve stabilite. En az 600W'lık bir güç kaynağına ihtiyaç duyacağınız MSI Lightning GeForce GTX 770, iki adet 8 pinlik güç bağlantısına sahip. Çift BIOS'u bulunan kart, boyut olarak da yine bu sayfalarda konuk ettiğimiz AMD Radeon HD 7990'la kapışır. Almadan önce iyice ölçüp biçmekte fayda var.

EKRAN KARTIMIZ KLİMALIDIR

Gelelim performansa... Aslında gelmeye pek gerek yok zira kart, Crysis 3 haricinde tüm oyunlarda çok iyi. Crysis 3'te de 30 FPS'nin altına inmiyor kolay kolay. Geri kalan bilgileri de tablodan alabilirsiniz oyungezerler. Almasanız da olur; bu kart bildiğiniz uçuyor zira.

İşin özü özeti ne biliyor musunuz? Paranız varsa düdüğü çalar ve bu karttan bir adet edinirsiniz. Uzunca bir süre de ekran kartı piyasasını takip etmeden rahat rahat takılırsınız. Eğer paranız yoksa da, kulübe hoş geldiniz arkadaşlar. Çaylar benden.



Performans Tablosu					
Unigine Heaven Benchmark 4.0					
Orta		Üst		Üst (2560x1600)	
FPS	Puan	FPS	Puan	FPS	Puan
132.2	3333	39.7	1000	31.0	788
3DMark 11 v1.0.3					
Performance			Extreme		
P9974			X3815		

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Sayfalara sığmaz
Eksiler: Düdüğü çalamayanlara gelsin
Üretici: MSI www.msi.com.tr
Dağıtıcı: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 1239₺ (KDV Dâhil)

PAZAR YERİ

HAYIRLISIYLA TÜM SİSTEMLERİ BİR YENİLEYEBİLSEYDİK....

Geçtiğimiz ay Süper Sistem'i yenilemiş, diğer sistemlere de ufacığından bir el atmıştık hatırlarsanız. Bu ay bir adım daha attık ve pek çok oyungezerin göz bebeği olan İdeal Sistemimizin de makyajını tazeledik. Neler yaptık peki?

Temmuz sayımızın Pazar Yeri girişine göz attıysanız, İdeal Sistem'in ekran kartını değiştirdiğimizi de görmüşsünüzdür. Bu ay bir adım daha attık ve orta direk sistemimizi Haswell ile tanıştırdık. Kısacası iki ayda sistemi neredeyse bütünüyle değiştirmiş olduk. Çok daha güncel, çok daha taze bir sistemimiz oldu. Tabii fiyatı da birazcık arttı, ama buna değdi diyebiliriz. Bu tabloları güncellerken iki şeye dikkat ediyoruz biliyorsunuz: Güncellik ve fiyat/performans (Ütopik Sistem'i apayrı bir noktada tutuyorum ama, itirazlar gelmesin hemen). Bu iki ölçüde sistemlerimizi güncelleştirmeye devam ediyoruz.

Pazar Yeri'ni güncelleme planı ise muhtemelen bambaşka bir şeye dönüşecek. O yüzden bu ayı da pas geçmek zorundayım maalesef. Şu anda ayrıntı veremesem de, sürprizlere açık olun diyeyim size. Geriye kaldı Ekonomik ile Süper Sistem... Ancak bu iki sistem için de elimde alternatif işlemci/anakart ikilisi pek yok şimdilik. Olanlar da stoklarda bulunmuyor vesaire. O nedenle şimdilik elimdeki isimlerin takipçisiyim; bir ikisini düşürür düşürmez sistemlere ekleyip gerekli güncellemeleri yapacağım. Biraz daha sabır (özellikle de Ekonomik Sistem için).

Sistemlere yapılan güncellemeler, kimi parça fiyatlarındaki artış, doların hâlâ mantıksız seviyelerde seyretmesi derken fiyatlarda bir uçuş söz konusu. Geçtiğimiz ay da bahsettiğim bu durum, bu ay da ne yazık ki devam ediyor. Gelecek ay ne olur bilmiyorum elbette, ancak dolar pek de düşecek gibi değil. Uyarmadı demeyin (burada peşin peşin ekonomiden zerre anlamadığımı belirteyim de, düşerse gelip bana atar yapmayın oyungezerler).

Ağustos Pazar Yeri'nden de bu kadar oyungezerler. İster Teknik Servis'e gelin, isterseniz gelecek ayın Pazar Yeri'ni bekleyin; bilemem. Ben hep buralardayım nasıl olsa (en azından şimdilik), beklerim.

Biterken Çalıyordu: Mogwai – Les Revenants / Portugal (Evet, girişten beri çalıyor.)



GOOGLE, YENİ NESİL NEXUS 7'Yİ TANITTI



Google'ın sevilen tableti Nexus 7 güncellendi. 114 x 200 x 8.65mm boyutlarındaki tablette, Android 4.3 işletim sistemi, 1920x1200 piksel çözünürlük sunan Gorilla Glass'ın koruduğu 7" ekran (323ppi), 1.5GHz'lik çift çekirdekli Qualcomm Snapdragon S4 Pro işlemci, 2GB bellek ve Adreno 329 grafik yongası bulunuyor. Bunların yanı sıra otofokus özelliğine sahip 5MP'lik arka kamera ve 1,2MP'lik ön kamera da mevcut yeni modelde. Wi-Fi 802.11a/b/g/n, Bluetooth 4.0 ve NFC kablosuz bağlantı teknolojileri desteği, 3950mAh bataryasıyla 9 saatlik pil ömrü ve LTE'li modeliyle yeni Nexus 7, sağlam adımlarla geliyor gibi. Fiyatları ise, kapasite seçeneklerine göre şöyle: 16GB için 229$, 32GB için 269$, 32GB LTE destekli versiyon için 349$. Son olarak yeni Android sürümü için, bir iki özellik ve geliştirme haricinde pek bir şey getirmedi diyebiliriz (asıl bombalar Android 5'te patlayacak, belli oldu).

NOKIA LUMIA 1020

Nokia'nın merakla beklenen (valla ben merak ediyordum, sizleri bilemem) yeni telefonu Lumia 1020, New York'ta düzenlenen Zoom Reinvented etkinliğinde tanıtıldı. 41MP'lik PureView kameraya (sensör daha da geliştirilmiş ama), Zeiss optiğe sahip telefonun Optik Resim Sabitleyici özelliğinde de iyileştirmelere gidilmiş. Xenon flaş, kolay ve efektif kamera uygulaması Nokia Pro Camera ve Windows Phone'un Instagram'a attığı ilk adım olarak da görülebilecek Hipstamatic isimli uygulamaya sahip olan cihaz, donanım özellikleri olarak kardeşi Lumia 920 ile neredeyse aynı. 4.5" AMOLED WXGA (1280x720) / Gorilla Glass 3 / PureMotion HD+ Clear Black ekran, 1.5GHz çift çekirdekli Snapdragon S4 Pro işlemci, 2 GB bellek, 32 GB dâhili hafıza, HSPA+ ve LTE desteği, 130.4x71.4x10.4 mm, 158 gram, 2000mAh pil ve Windows Phone 8 işletim sistemi. Gelse de bir an önce incelesek!





WD, DÜNYANIN EN İNCE SABİT DİSKİNİ ÜRETTİ

Geçtiğimiz ay içerisinde WD, dünyanın en ince 1TB'lık sabit diskini üretti. Tam 7mm kalınlığında olan disk 2.5"lik ve ShockGuard, StableTrac ve WhisperDrive gibi WD teknolojilerine sahip. İsimlerinden ne işe yaradıkları çok açık, o nedenle o konuya hiç girmeden devam ediyorum efendim (StableTrac'ten de bahsetmiştik kaç kere). Tabii ki bu diski alıp masaüstü bilgisayarlarımızda kullanmayacağız; daha çok dizüstü bilgisayarlarımızda, ultrabook'larımızda ve netbook'larımızda (hâlâ kullanan varsa). İki yıl garantili 1TB kapasiteye sahip olan diskimiz, WD10SCXX model kodunu taşıyor ve raflarda 139$ + KDV'lik fiyat etiketiyle yerini almış durumda. Yiyin gari.







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD FX-4100		Intel Core i5-4670K		Intel Core i7-4770K		Intel Core i7 Extreme 3970X	
	(i) 100$	(o) 111$	(i) 263$	(a, l) 268$	(i) 381$	(a, l) 387$	(i) 1042$	(a) 1138$
Anakart	Gigabyte 970A-DS3		MSI Z87-GD65		Asus Sabertooth Z87		Asus Rampage IV Extreme	
	(i) 85$	(a) 88$	(b) 273$	-	(m) 307$	(a) 309$	(g) 435$	(a) 444$
Bellek	Corsair 4GB XMS3 CL9 1600MHz		Corsair 8GB (4x2) XMS3 CL9 1600MHz		G.SKILL Ares 16GB (8x2) CL10 1600MHz		Kingston HyperX T3 Beast 32GB (8x4) CL11 2400MHz	
	(b) 35$	(a) 37$	(b) 70$	(a) 74$	(a) 151$	-	(b) 455$	-
Ekran Kartı	Asus Radeon HD7790 DirectCU II OC		Sapphire Radeon HD7870 OC		Asus Radeon HD7970 DirectCU II TOP		Zotac GeForce GTX690 SLI	
	(f) 199$	-	(b) 274$	-	(b) 576$	-	(o) 2630$	-
Sabit Disk	WD Blue 500GB SATA 3 7200RPM		WD Blue 1TB SATA 3 7200RPM		WD Black 2TB + Kingston HyperX 3K 120GB		Kingston HyperX 3K 960GB (480x2) SSD	
	(k) 50$	(a) 53$	(a) 64$	(f) 66$	(a + f) 293$	(m + b) 300$	(i) 896$	(f) 910$
Optik Sürücü	LG GH24NS90 24x DVD±RW		Asus DRW-24B5ST 24x		LG BH10LS38 Blu-Ray BD-R		LG BH10LS38 Blu-Ray BD-R	
	(a) 20$	-	(a) 19$	(o) 20$	(a) 100$	(p) 128$	(a) 100$	(p) 128$
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa İçinde		High Power HP-DP750-BR 750W		High Power HP-1000-G14C Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(l) 113$	(m) 129$	(i) 150$	(a) 154$	(i) 185$	(k) 194$
Kasa	Corsair Carbide 200R 550W Güç Kaynaklı		Aerocool Xpredator X3 Devil Red Edition		Akasa Venom Toxic		Thermaltake Level 10 GT Battle Ed.	
	(a, f) 110$	(o) 121$	(i) 105$	-	(m) 163$	-	(a) 304$	(l) 313$
Fiyat	599$		1181$		2121$		6047$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** PC Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Ereyon **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** HızlıAl

CABRIO RANGE ROVER İSTEYEN?

Hayatımda gerçekten sahip olmak istediklerim arasında başı bir Range Rover çeker herhalde. Altımda kırmızı bir Evoque olsa fena mı olurdu oyungezer? Ama olmuyor, olmadı ve olmayacak (paran yoksa "Game Over" muhabbetini bilirsiniz). Hele bu haberimize konuk olan araç, hayal bile değil. Birincisi, özel üretim; Newport Convertible Engineering isimli bir modifikasyon firmasının elinden çıkıyor ve sınırlı sayıda üretilecek. İkincisi, Türkiye'ye gelip gelmeyeceği henüz belli değil. Üçüncüsü ve en önemlisiyse, merak edip bakmak bile istemediğim fiyatı. Kapı açık... Arkamızı dönüp çıkmalıyız bence. İstenmiyoruz artık çünkü.



TAMİR ATÖLYESİ

GELDİK ORGANİZE SANAYİ'nin son halkası Tamir Atölyesi'ne... Buraya kadar, diğer aylardan daha önce geldiniz; zira iki sayfa eksiğimiz var. Bir de, yaklaşın biraz, geçtiğimiz aylara göre biraz daha sıkıcı bir Organize Sanayi ile karşı karşıya olduğunuzu kabul edebilirim. Bu ay pek ilginç ürünümüz ve daha da önemlisi bir dosya konumuz olmadı çünkü. Evet, güzel ürünler geldi; özellikle de Asus Designo MX299Q ile Gigabyte G1.Sniper 5 anakartının tadı hâlâ damağımızda. Ama yine de, ne bileyim beklediğim I'm Watch akıllı saat gelmedi mesela. Neyse, gelecek aya inşallah.

Az önce gelen kutusuna baktım da, bu ay mektup konusunda da diğer aylardan kıtız biraz. "Boşverin bu işleri, gidin tatilinize" dediğim için mi böyle oldu bilmiyorum ama sizin adınıza sevindim oyungezerler. Sözlerimi dinlemeyip mektup atan arkadaşlara da bambaşka sözler hazırladım. Bir kısmını aşağıda okuyabileceğiniz türden sözler...

Son olarak "Kelin ilâcı olsa kendi başına sürermiş" misali bir derdimi anlatacağım sizinle. Neredeyse iki aydır bilgisayarıma el süremiyorum... Önce güç kaynağı sandım, Thermaltake Dr. Power ile güzelce test ettim ve baktım ki sapasağlam kendisi. Diğer bileşenleri de elimden geldiğince test ettim ve gördüm ki anakartım sizlere ömür. Yeni bir anakart almaya da fırsat bulamadım bir şekilde, o yüzden bu satırları sizlere emekrar Acer Ferrari One'ımdan gönderiyorum.

Hadi bakalım o hâlde... Gelsin mektuplar, gitsin cevaplar. Ama her şeyden önce "Let there be klima." Çekilmez yoksa bu hava.

OYUNCU DİZÜSTÜ

S Merhaba Mert abi,
Ben derginizi okumaya daha yeni başladım *(hadi bakalım -Mert)*. Bilgisayarlarla ilgili bir iki şey biliyorum, o kadar. Kendime Far Cry 3 , Crysis 3 gibi oyunları rahatlıkla çalıştırabilecek bir dizüstü almak istiyorum ve 2400 TL bütçem var. Ne önerirsin *(ne öneriyim abime? -Mert)*?
Saygılarımla. - Berva Özkazanç

C Selamlar Berva,
Bütçene en uygun dizüstü bilgisayar, MSI GE60 diyebilirim. KDV dâhil 2300 TL civarı bir fiyata bulunabiliyor dışarıda şu anda (şu model ama, dikkat: *bit.ly/ZrKH0e*). Pek çok yerin stoklarında da mevcut. İki oyunu da, gerekli ayar optimizasyonunu yaptığında mantıklı FPS'lerde oynarsın. Tabii ki çok daha performanslı modeller var ama bütçen buna elveriyor, yapacak bir şey yok.

Şöyle bir şey söyleyebilirim ama. Muhtemelen benzer fiyatlara piaysaya çıkacak olan Haswell'li ve NVIDIA GTX700M grafik yongalı GE60'ı da tanıttı MSI. O modeli beklemen çok daha mantıklı olacaktır. Hem bütçeni biraz daha zorlayarak çok daha performanslı bir dizüstü bilgisayara kavuşmuş olursun. Benden sana bir tavsiye. (; (Ama "Bekleyemem!" dersen, yukarıdaki GE60'ı hemen şimdi alabilirsin!)
O değil de, ne olacak bu Prince of Persia'nın hâli? (Anladın sen.)
Şimdiden hayırlı olsun, iyi oyunlar sana.

XBOX 360 KASASINI PC'YE ÇEVİRMEK?

S Selamlar Mert abi *(selamlar Melih. -Mert)*.
May the klima be with you *(eyvallah canım benim. -Mert)*. Benim bir planım var: Xbox One çıkınca büyük ihtimalle Xbox 360'ı pek kullanmayacağım *(güzel plan. -Mert)*. Diyorum ki bunu PC kasasına çevireyim ve mini masa üstü bilgisayarlar gibi kullanayım. Hem tasarımı güzel, hem de fazla büyük değil. Her yere götürürüm valla. Sence bu mümkün mü, yoksa güneş mi çarpmış bana *(bence ikisi birden. -Mert)*? Kolay gele.
- Ahmet Melih Çetin

C Selam Ahmet,
Valla daha önce bir Xbox kasasının içine bilgisayar yerleştirmek aklımın ucundan geçmemişti. Muhtemelen konsolcu olmadığımdandır... Hayırlısıyla bir PlayStation 3, bir de PlayStation 4 aldığımda hardcore ölçüsünde konsola adım atacağım. O zaman ben de böyle şeyler düşünebilirim belki!

Gelelim şimdi senin sorunun cevabına... İnternette biraz araştırma yaparsan bunu düşünen pek çok kişinin, bu yolda adım atanın ise pek azının olduğunu görebilirsin. Benim en çok hoşuma giden şu abi oldu: *bit.ly/1cco7S7*. Hem profesyonel çalışmış, hem de resimlerle destekleyerek her bir şeyi anlatmış. Gerçi final hâli yok (ve güç kaynağı gibi bir olgu varken olmayabilir de), ama yine de sana ışık tutabilir. Tabii bu işe kalkışırken yeterli ölçüde sabır, para ve el işi yeteneği olması gerektiğini de gözardı etmemen gerek.

Eğer bu işe kalkışır ve bir şeyler yaparsan, resimlerini vesaire bana gönder. Başarılar şimdiden. (:

SİSTEM TOPLAMAK NE ZOR İŞMİŞ!?

S Merhaba Oyungezer ailesi ve Mert abi,
Nasılsınız? Umarım her şey istediğiniz gibi gidiyordur *(gitmiyor. -Mert)*.
Nasıl giriş yapsam bilemedim, en iyisi fazla uzatmadan sorularıma geçeyim.

1- Bir oyun bilgisayarı toplayacağım ve 4000 TL bütçeye sahibim. Ankara'da direk gidip kasayı çalışır bir biçimde satın alabileceğim bir yere ihtiyacım var. Nereyi önerirsin? Ben Vatan veya Nova Bilgisayar diye düşünüyorum. Bu iki yerin hizmeti nasıldır, ekran kartım bozulsa mesela yeterince hızlı ve düzgün ilgilenilir mi?

2- 4000 TL bütçem olduğundan Süper Sistem muadili bir sistem toplayacağım (Monitör ve oyuncu kulaklığı, faresi, klavyesi dahil bu bütçeye, ama gerekirse onları sonra alabilirim, sadece kasa ve monitöre de 4000 TL fiyat biçebilirsin eğer fark yaratacaksa). Fakat internette bazı donanım forumlarında sistem tavsiyeleri istedim ve (fiyatların tamamı Nova'dan olmak üzere) elimdeki bütçe ile Süper Sistem'den daha iyi bir sistem toplayabileceğimi gördüm. Bir de Intel i7 4000 serisi önerdiler, dergide yok. Bu ay çıktı sanırım. Yanlış tahmin ise affola, üniversite sınavı dolayısıyla takip edemedim (Bu olay sanırım Haziran sayısı Pazar Yeri'ndeki son paragraf ile alakalı).

Yani uzun lafın kısası, ne yapayım? Ne önerirsin bana Mert abi? Yeni sayı muhtemelen 6-7 güne çıkar fakat beklemeye gücüm kalmadı gerçekten, dergide yayınlamasan da vefalı okur kontenjanından erken bir cevap rica ediyorum senden *(zamanım olsa ne âlâ... -Mert)*. İlk fırsatta cevaplayabilirsen gerçekten müteşekkir olurum, çünkü sistemi haftasonu almayı umuyorum. Son olarak telefondan yazdığım için imlam kötü olabilir, özür dilerim *(bu kadar düzgün e-posta hayatımda görmedim Onurcan. Öyle diyeyim. -Mert)*. İyi çalışmalar! - Onurcan Aydın

C Selamlar Onurcan,
Bütçen güzel. Toplaman içinse, Vatan'ı öneririm. Son iki bilgisayarımı Vatan'dan topladım ve hiçbir sorun yaşatmadılar bana servis konusunda. Zamanında geri döndüler, sorunlu parçaları diğer bazı firmaların yaptığı gibi bir ay dil dökmeden değiştirdiler vesaire. O nedenle Vatan iyidir (ama indirimleri kovalamanı tercih ederim, yoksa pahalıya denk gelebilir alacakların).

Süper Sistem'i toplayabilirsin, hiçbir engel yok önünde. Kasa ve monitör haricindeki parçaları sonra almanı tavsiye ederim, ben öyle yapmıştım zira (aslında ben monitörü de sonradan almıştım). Nasıl bir sistem topladığını söyleseydin keşke de, ona göre karşılaştırma yapsaydık. Neyse.

Monitör konusu çok karışık yalnız. Bütçenin ne kadarını oraya ayıracağını ve nasıl bir şey aradığını bilmem lâzım. Yoksa sana 400 TL'ye de monitör önerebilirim, 1000TL'ye de. Çok geniş bir spektrum, ne yorum yapsam boş. Bir de, diğer parçalarla beraber monitörü de daha sonraya bırakmanı öneririm. Hem doların düşmesini de bekleyebilirsin böylece.

Intel Haswell işlemciler geçen aydan itibaren Süper Sistem'de, bu aydan itibaren de İdeal Sistem'de yerini aldı. Bir ayla kaçırmışsın tavsiyeleri senin anlayacağın.

Bizim Süper Sistem'i topla gitsin der, diğer parçaları biraz ertelemeni öneririm kısacası. Güzeldir Süper Sistem, kıymetini bil (ona bir oda ver Onurcan). (:

TOPLAMA BİLGİSAYAR

S Merhabalar,
Tamamen yeni bir bilgisayar toplamayı dü-

şündüm ve gidip bilgisayarcıyla konuştum.İsteklerim ve adamın tavsiyeleri doğrultusunda böyle bir şey çıktı ortaya ben de almadan önce size bir danışayım dedim *(iyi etmişsin. -Mert)*.

- Intel Core i5 3470 3.2GHz işlemci
- Asus P8H6I-M LX3 PLUS anakart
- Kingston 8GB (2x4) 1333MHz bellek
- 1TB WD sabit disk
- Samsung DVD yazıcı
- Sapphire 2GB HD 7850 ekran kartı
- Coolermaster RC-K350 600W güç kaynaklı kasa

Bunların hepsi toplamda 1700 TL. 21" monitörle birlikte tam 2000TL yapıyor. Bu fiyata bu bilgisayar iyi midir? Organize Sanayi'deki İdeal Sistem'lere *(İdeal Sistem'ler derken? -Mert)* denk midir? İçinde "Bunu değiştir, kullanma" dediğiniz ya da düşük kalmış ürün var mıdır?

Yayınlanmasına gerek yok, sadece mümkün olduğunca çabuk yanıtlarsanız sevinirim.
- Eyüphan Balcı

C Selam Eyüphan,
Topladığın sistem fena değil. Bizim Ekonomik Sistem'le İdeal Sistem arasında bir yere denk geliyor, ama İdeal'e daha yakın olduğunu söyleyebilirim.
Lakin aklıma takılan, sormak istediğim bir iki şey var. Öncelikle işlemci ve anakartından başlamak istiyorum. Ben senin yerinde olsam bütçeme bir 30$ daha ekler, Intel Core i7-4570 alırdım. Anakart olarak da gözünü çok yükseklere dikmediğin belli; şu kart işini görür: *bit.ly/15Ur9Ws*. Yalnız bu da ekstradan 40$ falan demek (senin kart tahminimce 50-60$). Kısacası 150 TL civarı ek ödeme yaparak daha güncel ve güçlü bir sistemin olur.

İkincisi, "WD 1TB sabit disk" yazmışsın sadece. WD Green mi, Blue mi, Black mi (Red değildir herhalde)? Hangisi? Fiyat/Performans bilgisayarı topladığın için sana Blue öneririm. Onu da ekleyeyim son olarak.
İyi oyunlar.

BİLGİSAYARIM ISINIYOR!

S Merhaba Oyungezer dergisi ve Mert abi,
Abi sana bir sorum olacaktı. Ben oyun oynamayı çok severim ama yeni oyunlarda bilgisayarım ısınıyor *(ne kadar ısınıyor? Hangi parça ısınıyor? -Mert)*. Grafik değerlerini en düşük seviyede tutuyorum ama yine de ısınıyor *(hangi parça? -Mert)*. Sence sistemimi değiştirmeli miyim *(pire için yorgan yakmak? -Mert)*? Önerilerin nelerdir?
Sistemim şu:
AMD A10 2.3GHz dört çekirdekli APU,
8GB bellek,
AMD Radeon HD 7670M & HD 7660G dual graphics ekran kart(lar)ı *(ha, dizüstü... -Mert)*,
Windows 8 64bit
(iyi çalışmalar bize! -Mert) Hasancan Hasanağası

C Selam Hasan,
Sanırım sistem dediğin bir dizüstü. O nedenle işin rengi değişiyor... Kimi dizüstü sistemler, diğerlerine nazaran daha fazla ısınır. O nedenle senden dizüstü marka-model ve maksimum ısı derecesini almam gerek. Bu veriler elimde olmadan boşa konuşuyor olurum.
Ki dizüstünün bileşenlerine bakacak olursam sistemin eski de değil, yeni almışsın. Yoksa "Götür bir bilgisayarcıya, bir güzel temizlesin ve termal macunları yenilesin" falan diyecektim (anladığım kadarıyla bu konularda da pek bilgili değilsin). Kolay gelsin.

YARDIM LÂZIM

S Sevgili Oyungezer ailesi,
Derginizi yeni yeni takip etmeye başladım. Dergide "Tamir Atölyesi" bölümünü görünce mektup yollamaya (ilk mektubum) *(her şeyin bir ilki vardır -Mert)* karar verdim. Sorularımı cevaplarsanız sevinirim. Benim bilgisayar 2007'den kalma, haliyle sorunları var *(doğal olarak -Mert)*.

Şöyle sorunlar:
1- Bilgisayar oyun oynarken takılıp duruyor,üst düzey şeyleri kaldırmıyor.
2- Çoğu pragramda kasma ve çalışmayı durdurma sorunu veriyor.
3- Bilgisayar bazen donuyor.
4- Açılış ve kapanışları uzun.

Sorunlarım bunlar. Peki ne yapmam lazım *(sence? -Mert)*? Bilgisayarcıya gidip ekran kartı, fan, bellek bigi bileşenleri değiştirmeli miyim? Yoksa yeni bir bilgisayar mı almalıyım *(doğru cevap, B şıkkı -Mert)*?
1- Ekran kartı, bellek, fan değiştirirsem hangi model olmalı? Ne önerirsiniz *(önermem. -Mert)*?
2- Yeni bir bilgisayar alırsam özellikleri nasıl olmalı? Önerdiğiniz bir şey var? *(sen istiyor sistem, önerecek ben sana aşağıda. -Mert)*
Not: Yeni bir bilgisayar alırsam ekonomik ve yüksek performanslı olsun. Bütçem 1500-2000TL.
Şimdiden teşekkürler, iyi çalışmalar.
- Çağlar Yapıcı

C Selam Çağlar,
Gördüğün gibi sistemin eskimiş ve öyle bir iki parça değiştirerek düzelecek bir durum yok ortada. Yani 2007'de alınan bir sistem, 2013'te güncellenmez; güncellense de bir işe yaramaz. O nedenle sana yeni bir sistem önereyim.

Hatta önerdim. Bir sayfa geriye gidersen, "İdeal Sistem" başlığı altında bir liste göreceksin. Onu alabilirsin. Kendisi ziyadesiyle ekonomik ve performanslıdır. Daha doğrusu fiyat/performans konusunda iyidir. İyi oyunlara vesile olması dileğiyle.

Bir Tamir Atölyesi'nin daha sonuna gelirken, Tamir Atölyesi'nin sonunu düşünüyorum şu anda oyungezerler. Hava hiç esmiyor, daha önce bahsettiğim papağanım Lady Gaga, kafesinde şekerleme yapıyor. Saat 01.07, Pendique'te asayiş berkemal.

Yapmam gereken bir iki iş daha var. Sonra ben de uyuyabileceğim. Ne yazı boyunca bolca Sayem, Die Andwoord, Mogwai, Cybotron ve Amon Tobin tükettiğim de doğrudur. Pişman değilim. Yine olsa yine yaparım!

Evet, saatler ilerledikçe ve yazı uzadıkça saçmalamaya devam edeceğim ben. O nedenle susuyor ve Erikli su içiyoru...bzzt—tzzt!! (hah, yandı devreler).
Biterken Çalıyordu: Sayem – Drip#1 / Thrill (feat. Joya Hope)

SANAYİ DEVRİMİ

İkinci Sanayi Devrimi, taş ve sopalarla yapılacakmış.

iPotty iPad Dock



Steve Jobs bu günleri görse kemikleri sızl... Gerçi ileri görüşlü olduğundan görmüştür kesin. Hatta iPad'i tasarlamasının bir nedeni de iPotty iPad Dock'tur falan. İleri görüşlü olmak o kadar da matah bir şey değilmiş demek ki.

Lobster iPhone Case



"iPhone'a uzanan eller kırılsın. Apple'cıyız, Apple'cı! Hülooooğğ!!" diyorsanız, kimse telefonunuza dokunmaya cesaret edemeyeceğinden Lobster iPhone Case tam size göre. Aman bu hâlde arka cebinize koymayın da... Kaza çıkmasın durduk yere.

Bling Bling Mouse



İsmi ben uydurdum, nasıl olmuş? Daha farklı, okuyucuyu daha derinden yakalayan bir şeyler mi bulmalıydım acaba? Hani Sanayi Devrimi ruhuna daha uygun, uçuk bir isim? Niye susuyorsunuz efendim, bir cevap versenize?!

Fubby Phone



Geçen gün Kadıköy'de bir kırtasiyeye girdim, baktım çocukluk aşkım... Kim olacak canım, Furby. Hâlâ kendini pahalıdan satıyor ama, yine kavuşamadık. Fubby Phone'la kıskandırma çabalarım da sonuç vermedi. Mutsuzum.):

FM Dock Radio

İşte size bir azmin hikâyesi... Sadece Apple ürünlerinin takılabildiği bir Dock'a azmetmiş, kendini kabul ettirmeyi başarmış. Bu da size ders olsun! Bakın elin FM Dock'u neler yapıyor, sizin eksiğiniz ne?





BELEŞ OYUN CENNETİ
FREE 2 PLAY
SAYI: 07 | ISSN: 1306-3606 | 5.00 TL (KDV Dahil)
TAM 4 DVD
TOPLAMDA 100 TL'NİN ÜZERİNDE PROMOSYON KODLARINIZ DERGİNİZLE HEDİYE!
YENİ SAYISI BAYİLERDE
FPS OYUNLARI REHBERİ
Sürekli zafer kazanmak için bilmeniz gereken tüm incelikler içeride.
BLACKLIGHT RETRIBUTION
Tüm oyun alışkanlıklarınızı değiştirecek!
GFACE& WARFACE
Crytek soruyor: Oyun tarihinin en sıkı ikilisi için hazır mısınız?
WARBANE
Warbane
Uzak Doğu'dan gelen heyecan
Oyun DVD'de
Runes of Magic
Runes of Magic
Yeni oyun, yeni maceralar
Oyun DVD'de
City of Steam
City of Cteam
Buhar Şehri kapılarını ilk kez açıyor!
AYRICA: > Age of Empires Online > DOTA 2 > Goblin Keeper > M.A.R.S. > Ragnarök Online > Settlers Online
> League of Legends İleri Taktik Rehberi > Free2Play oyun dünyasından en bomba haberler
K.K.T.C. 6.00 TL. (KDV DAHIL

EKRAN DIŞI



SANAT MI? ALLAH MUHAFAZA

Son dönemde herkes gibi ben de bilgisayar başındaki zamanımın çoğunu sosyal medyayı takip ederek geçirdim. Tüm olan biten bir yana, zaman zaman ben de dahil olmak üzere birçok kişide olan bir şeyi fark ettim; tahammülsüzlük. Özellikle birkaç gün önce izlediğim, zabıtanın Anadolu'da bir şehirdeki sokak müzisyenlerine karşı olan tutumu beni hayretler içinde bıraktı. İzlememiş olanlar için özetleyeyim, olay şu şekilde gelişiyor:

Sokakta kendi hallerinde müzik yapan birkaç yabancı müzisyenin yanına gelen zabıta görevlileri "dağılalım, kalabalık olmaya gerek yok, Allah muhafaza (neye muhafaza onu anlamadım), kalabalık oluşturmayalım, arkadaşlar dağılırsanız onlar da gidecekler" cümleleri eşliğinde "olaya" müdahale ediyordu. Nihayetinde müzisyenler soran bakışlarla dağıldılar, insanlar muhtemelen yollarına gitti ve yaşam eski sıkıcı ve monoton haline geri döndü.

Bu olay, örneklerden sadece bir tanesi tabii. Yürürken bile negatif elektrik saçan, birbirini seven öpen el ele tutuşan insanlara kızgınlıkla bakan, nefretle ve hasetle beslenen, tenkitle iletişim kuran mutsuz insanlarla dolu burası. Ha bir de; eskiden yolda yürüyen *Iron Maiden* tişörtlü, uzun saçlı erkeklere laf atıp döven bazı insanlar vardı (bunlaaar :)), onlar hâlâ duruyor mu?

- DAMLA PINAR GÖK



Ekranın Dışındakiler...



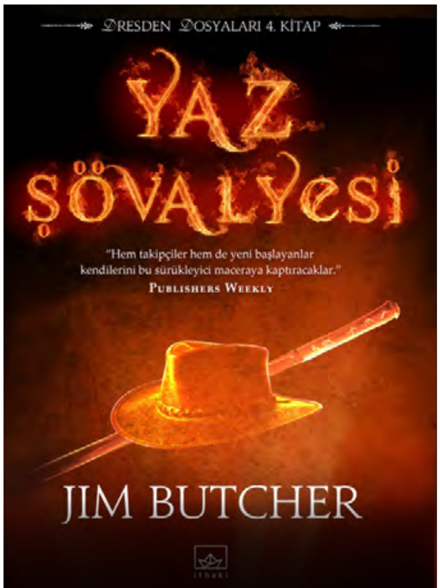
BEADY EYE - BE

LIAM, OASIS'TEN DÖKÜLEN PARÇALARI TOPLAMAYA ÇALIŞIRKEN YİNE YERLERE SAÇIYOR

Oasis 2009 yılında dağıldığında, abisinin şarkılarıyla meşhur olmuş **Liam Gallagher**'in ispatlayacağı çok şey vardı. Beady Eye resmiyete dökülünce de "haşarıdır Liam ama candır, kendi ayakları üzerinde durma fırsatını kaçırmaz" deyip atladım ilk albümlerine; lakin ısınamadım bir türlü. Oasis hastası kız arkadaşımın da dediği gibi Noel'in şarkıları ve liderliğiydi eksik olan şey. Şimdi BE'yi dinlerken de kafamda hâlâ aynı düşünce var: Noel'siz olmuyor bu iş.

Flick of the Finger'la sağlam bir açılış yapıyor albüm, ama nedense şarkılar darmadağın. Oasis'ten alışık olduğumuz enerjisi yüksek ve hatırda kalıcı nakaratlar hâlâ ve inatla yok (**I'm Just Saying** neredeyse o havayı yakalamış gerçi). LCD sonrası John Lennon tarzıyla birlikte Oasis'in Definitely Maybe dönemine bir geri dönüş denemesi var, fakat Liam'ın "40 yaşındayım ama alkol ve uyuşturucu her sabah kahvaltımın vazgeçilmezleridir" kafasıyla bayık bayık söylediği, kendini tekrar eden ve sıkıcı melodiler, şarkıların birbirine benzemesine ve albümde genel bir donukluğa sebep olmuş. Kötü değil tabii ki, 90'ların Britpop ayaklanmasının önderlerinden biri olan koskoca Liam Gallagher'dan bahsediyoruz burada. Lakin abisinin albümü çift platinuma koşarken küçük kardeşin bu "kendi sesini bulma" macerasının acilen bitmesini umuyorum. **–Kaan**





DRESDEN DOSYALARI 4: YAZ ŞÖVALYESİ

DÜNYANIN GELMİŞ GEÇMİŞ EN BAHTSIZ BÜYÜCÜSÜYLE TANIŞTINIZ MI?

Harry Dresden bir büyücü, üstelik günümüz Chicago'sunda yaşıyor. Ellerinden alevler püskürtebiliyor, kurtadam çeteleriyle kapışıyor, vampir mafyasıyla savaşıyor ve her gün akla hayale gelmeyecek onlarca yaratıkla baş ediyor. O, gücünü doğru amaçlar için kullanmayı tercih eden, zorda olanın yardımına koşmayı düstur edinmiş biri. Yine de hayatın kendisine pek de adil davrandığı söylenemez. Kirasını ödeyemiyor, çünkü çoğunlukla sıcak bir yemek yiyecek kadar bile parası olmuyor ve herkes ona bir şarlatan gözüyle bakıyor. Dostum diyebileceği insanlar bile…

Tam "bundan daha kötü ne olabilir ki" dediğiniz anda belaya daha da beter bulaşan, bahtsızlık konusunda adeta çığır açan ama her şeye rağmen size kahkahalar attırabilen, okuması inanılmaz eğlenceli bir kahraman Harry. Nefes kesici derecede sürükleyici ama aynı zamanda da güldüren kitapları seviyorsanız büyünün, modern dünyanın ve polisiyenin başarılı bir harmanı olan, orta çağ benzeri diyarlarda değil de günümüz Chicago'sunda geçen *Dresden Dosyaları* tam size göre demektir. Kaçırmayın!





EVILE – SKULL

EVİLE ÇEVİLE DİNLEMELİK ÇEREZ

Havok ile birlikte en sevdiğim yeni dönem thrash gruplarından Evile'nin yeni albümü Skull'ı birkaç gündür döndüre döndüre dinliyorum. Megadeth'in Super Collider faciasından sonra, ki bunu bir Megadeth fanboyu olarak söylüyorum, Evile'nin yaptığı müziği dinleyip de "lan Dave aç iki-üç yeni thrash grubu dinle, senden nasıl albümler beklediğimizi gör bi hele" diyesim geliyor valla.

Evile hakkında daha önce söylediğim bir şey var, şu adamları hiç bilmeyen birine "Metallica'nın yeni albümü çıkmış" diye dinletsen rahatça yutturursun. Temel olarak Master of Puppets, …And Justice for All ve Metallica albümleri döneminden beslenen Evile'nin vokalisti Matt Drake'nin sesi de artık şans mı yoksa şanssızlık mı bilinmez, Hetfield'ın kopyası gibi. Hal böyle olunca thrash severler için ortaya süper işler çıkıyor olsa da grubu pek de orijinal olmamakla suçlayanlar da var. Yemişim orijinalliği diyorsanız ki ben diyorum, Evile'nin son iki albümündeki tüm şarkılarında o çok sevdiğimiz dönemin lezzetini alabilirsiniz. Şu an yaptıkları işlerin üzerine çıkmaya becerirlerse isimlerine thrash metal tarihine sağlam harflerle yazdırmayı başarabileceklerini düşünüyorum. Skull grubun bir önceki albümü Five Serpent's Teeth'in bir tık altında bir albüm olmuş, ama yine de içinde hiç de küçümsenmeyecek güzellikte şarkılar var. Dinleyin, neşenize neşe katın. **–Eser**



AMON AMARTH – DECEIVER OF THE GODS

AMAN AMARTH, CANIM AMARTH

Yav hâlâ nasıl böyle müzik yapıyorsunuz, hakikaten anlamıyorum. Ha tabii yapın, yapmasanız resmen hayatımda müzikal açıdan cidden bir boşluk oluşurdu ama yine de bu kadar istikrarlı gruplar görmek beni halen şaşırtabiliyor.

İsveçli melodik death metal ustası, üstadı, devi, Odin'i Amon Amarth son albümünde yine kelimenin tam anlamıyla yardırmış. Albüm tema olarak Thor ile Loki arasındaki savaşı konu alıyor, bu savaş ayrıca grubun belki de şimdiye kadarki en muhteşem albüm kapağında da tüm görkemiyle gözler önüne serilmiş. Albümün açılış şarkısı olan Deceiver of the Gods zaten daha önce yayınlanmış ve ağzımı açık bırakmıştı. Sayısız tekrarla dinledikten sonra albümün kalanının da geride kalmış olmadığını görmek süper bir şey.

Her şarkıda bir 'o an' yakalamak mümkün. 'O an' ile kastım şu; bazen şarkılardaki ufak tefek şeyler içimde o şarkıyı tekrar tekrar dinleme isteği uyandırıyor. Bu bazen bir riff, bazen şarkıdaki nakarat, bazen vokaldeki farklı bir ton veya solo parçası bile olabiliyor. "As Loke Falls" Loki'nin Heimdall tarafından öldürülüşünü nefis riffler eşliğinde anlatıyor. Hızını bir saniye bile kesmeyen epik "Father of the Wolf"tan sonra gelen "Shape Shifter"da benim için 'o an' Hegg'in şarkı ortasında böğürdüğü o muhteşem 'Ragnarok' kelimesi mesela. "Under Siege"in özellikle son iki dakikası ve akustik bitirişi feci. Albümdeki favori şarkım "Hel" ise belki de en az Amon Amarth gibi duran şarkı ama ortaya öyle bir iş çıkmış ki hastası oldum. Hegg'in Candlemass'in eski vokalistlerinden Messiah Marcoline ile birlikte söylediği kısımlar, araya giren koro melodisi, sözleri falan çok acayip. "Coming of the Tide" o kadar gaz ki dinlerken gidip TOMA'nın karşısına tek başına dikilirsin. Son şarkı "Warriors of the North" ise zaten adından anlaşılacağı üzere tam bir Amon Amarth şarkısı. Gerçi 8 dakika yerine 4 dakikada kesselermiş daha iyi olurmuş ama o kadar da olur.

Normalde albümleri biraz daha kısa geçiyoruz ama ben uzattıkça uzattım, çünkü ortada uzatılmayı hak eden bir albüm var. Albümlere de not veriyor olsaydık vallahi çakardım 95'i. Diyeceğim odur ki Amon Amarth bu işin kralıdır gençler, şu albümü dinlerken kafa sallamaktan boynunu ağrıtmayacak adam tanımıyorum.
–Eser



YALNIZ KURT VE YAVRUSU

KİRALIK BİR KILIÇ, KİRALIK BİR OĞUL

Samurayın yolu eğrilip bükülmez, dönemeçlere dönüşmez. Onun yolu dümdüz olandır. Ama suikastçının yolu… Yol yoldur yine de, bir suikastçı için bile. Shogun'un infazcısı mertebesindeki birinin samurayın yolundan döneceği kimin aklına gelirdi? Ayağını ölümle yaşam arasındaki yola basacağı ve bastığında da bir bebek arabasıyla yürüyeceği hayal edilebilir miydi? Onun adı **Ogami Itto**. O, nam-ı diğer yalnız kurt ve bebek arabası içindeki 3 yaşındaki çocuk **Daigoro** da yavrusu. Fakat çocuğa aldanmayın. Babasının elinden sayısız ölüm geçerken onları izleyerek büyüyen, ağlamayan, kan oluk oluk akarken gözlerindeki derinlik ifadesizlikle yoğrulan bir çocuk o. Hem unutmayın, yavru da olsa kurt kurttur.

Ogami Itto'nun intikam yolunda yürümeye başlarken, bu çocuklu suikastçının neler yapabileceğine dair hiçbir fikrimiz olmuyor. Oysa Frank Miller gibi bir ustadan övgüler almış ve 2004'te Eisner Onur Ödülü'nü kucaklamış *Yalnız Kurt Ve Yavrusu*. Her ciltte 4-5 tane macera bekliyor bizi. Bu maceralardaki flashbackler sayesinde Shogun'un infazcısını bu yola iten nedeni, ihaneti ve o zamanlar yeni doğmuş oğlunu sırtına bağlayıp, nasıl para karşılığında kan dökmeye başladığını görüyoruz. Ama bir şartı var, kimi neden öldüreceğini bilmek zorunda.

Eserin imparatorluk devri Japonya'sını oldukça güçlü biçimde yansıttığını söylemeden geçemem. Çizimleriyse adeta birer şaheser. Yine de kurgudaki sertlik dozajı hiç de az değil. Şu ana kadar 5 cildi yayınlanan manga tam 28 ciltten oluşuyor. Marmara Çizgi'ye bir selam çakmak da bana düşüyor. **–Hazal**

DEXTER 8. SEZON

GERİ SAYIM BAŞLADI



Tam olarak 2006 yılında “tonight's the night” diyerek başlayan yolculuk, ne yazık ki yakında bitecek. 30 Haziran'da başlayan yeni sezonun ilk bölümünde, bir önceki sezonun bitişinden 7 ay sonrasına gidiyoruz. Bu sefer Dexter'ın daha kişisel dertlerine ortak olurken, aynı zamanda uzun uzadıya psikolojik profilini de izliyoruz. Spoiler vermeyelim ama yeni karakterimiz olan Dr. Evelyn Vogel (aka dizinin veri deposu karakteri), ünlü oyuncu *Charlotte Rampling* tarafından canlandırılıyor.

Dr. Vogel, karakter olarak ilginç bir noktada, çünkü bunca sezon Dexter'ın annesinin yerini hep bir şekilde dolduran kadınlardan sonra, bu rolü manevi olarak da olsa üstlenebilecek bir kişi. Fiziksel temasın ötesinde, Dexter'ın duygusal yükünü taşıyabilecek, belki de tek ve doğru kadın. Dexter'ın içindeki yaranın, onu değiştiren yırtığın ilacı aslında. Kadınlardan söz etmişken, kız kardeşi Debra Morgan'ın kardeşine dair olan duyguları da yine bu sezonun yapı taşlarından gibi görünüyor. Bu ilişki, sonunda Dexter'ı da kasıp kavurabilir. Tabii Dexter, bu kasırgadan önce ölüm odasını kurmazsa.

Son sezon başlamışken herkes biraz gergin durumda. Bunca senedir severek takip ettiğimiz dizi acaba finalde bekleneni verebilecek mi? Bu yazıyı yazarken henüz 2 bölüm yayınlanmıştı, ama şahsen finalde Dexter'ın bizi tatmin edeceğine inanıyorum. Bu sezon, Dexter'a (ve Debra'ya) bir karakter olarak güzel bir son (anlamlı bir ölüm) sunacak diye düşünüyorum. Cassie'nin ise, gelip geçici olduğunu belirteyim. –**Sarp**

MESİH'İN KLONU – AŞKIN GÜNGÖR

TÜRKLER MACERA ROMANI YAZAMAZ DİYENLERE GELSİN

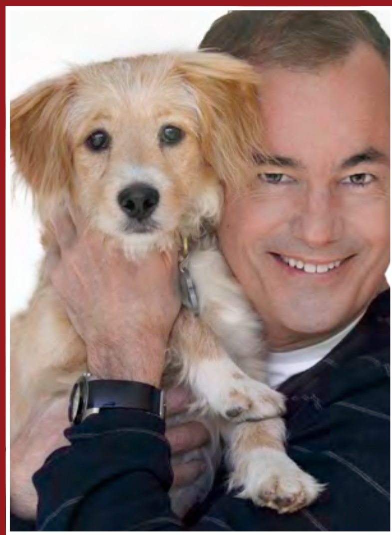
Da Vinci Şifresi tarzındaki kitapları seviyor ama “neden Türkler de bu tarz eserler yazamıyor” diye düşünüyorsanız sıkı durun; çünkü *Mesih'in Klonu* gerek heyecanlı kurgusu, gerekse de akıcı üslubuyla bu alandaki hasretimizi dindiriyor.

Yıl 2035. Beyaz Saray, Hz. İsa'nın geri döndüğünü ve tüm insanlığı Hıristiyanlığa davet ettiğini bildiriyor. Yıllar önce Marduk kehanetinin gerçekleşmesiyle sarsılan ve inançlarını kaybeden dünya halkları ne yapacağını bilemez bir hâlde. Bir kişi hariç: Mehdi. O, Mesih'in gerçek olmadığının ve tüm bunların daha büyük bir planın parçası olduğunun farkında.

Yazar sayfalar boyunca bizi hem tarihin tozlu sayfalarında hem de gelecekte geçen nefes kesici bir maceraya davet ediyor. Bunu yaparken İslam ve Hıristiyanlık arasındaki farklılıkları ustaca birleştiriyor ve her iki dine de saygıda kusur etmiyor. Bir yerden sonra kurgu o kadar nefes kesici bir hâle geliyor ki, bitmesini hiç istemediğiniz hâlde sayfaları yırtarcasına okurken buluyorsunuz kendinizi. Macera sevenlerin kesinlikler kaçırmaması gereken bir roman olmuş Mesih'in Klonu. Üstelik düzenlenmiş ve hatalarından arındırılmış ikinci baskısıyla yeniden raflara çıktı. Meraklılarına duyurulur. –**M. İhsan**



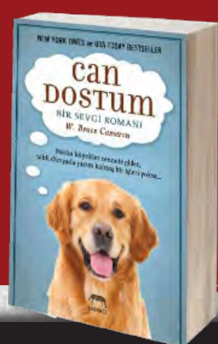




CAN DOSTUM W. BRUCE CAMERON

BİZZAT YAŞADIĞIM BİR ÖYKÜ

İlk olarak kapağındaki tüm sevimliliğiyle gülümseyen golden retriever cinsi köpek ve “bütün köpekler cennete gider, tabii dünyada yarım kalmış bir işleri yoksa” cümlesiyle gönlümü kazandı bu kitap. Eh, tam üç yıldır kocakafa – koca yürek Şanslı'nın (o da golden retriever) arkadaşlığını paylaşan benim gibi köpek âşığı bir kitapseverin kayıtsız kalamayacağı bir roman olarak da bu sayfada yer almaya hak kazandı Can Dostum; orijinal adının çevirisiyle “Bir Köpeğin Amacı.” W. Bruce Cameron, Can Dostum'da tüylü dostumuzun okuyana mutluluk dalgaları saçan öyküsünü içi sevgi dolu bir köpeğin ağzından, tahmin edileceği gibi basit ve sıcak bir dille anlatmış. Her yaşamında yeni ve farklı kavramlarla birlikte biz insanların temiz ve karanlık yönlerini koklayarak, kulaklarını çevirerek, kuyruğunu sallayarak öğreniyor ve yavaş yavaş gerçek amacına yaklaşıyor sevimli dostumuz. Okurken sıklıkla gülümsediğimi, -ister istemez-“can dostum” Şanslı'yı ve tanıdığım tüm köpekleri düşünerek duygulandığımı belirtmeden geçmeyeyim. Saf sevgi ile sadakati arayan, köpeklerin iç dünyasını merak eden ve dört patili, tüylü dostlarına daha sıkı sarılmak isteyen tüm okurlara öneririm. –Noyan





PACIFIC RIM

Power Rangers VS. Godzilla!

Nerdgasm denilen şey nedir bilir misiniz? Bir araştırın derim ve hayatınızda bunu kaç kez yaşadığınızı bir düşünün lütfen. Ya da yormayın kendinizi, buralarda bir kutucuğun içinde size bunu açıklayacağım. Ama öncesinde yaşamayanlarınız ilk defa yaşamaya, yaşayanlarınız ise en etkililerinden birini yaşamaya hazır olsun! Çünkü karşımızda Japon kültürü ve animelerinden, mecha'lardan, Power Rangers'dan, Godzilla'dan, Transformers'dan, Independence Day'den, Matrix'den, Alien'dan, birçok video oyunu ve daha nice ağzımızın suyunun aktığı öğeden etkilenmiş, bir araya getirmeye çalışmış ve bunu da gayet başarılı bir şekilde yapmış harika bir film var: Pacific Rim!

Guillermo Del Toro'nun yıllardır kafasında olan bir fikirdi aslında Pacific Rim. Ama sinema sektöründe o zamanki pozisyonu, araya giren projeleri ve "kafan mı güzel abi senin?" tepkilerinden çekinmesi gibi durumlar yüzünden ertelediği bir fikirdi. Gerekli bütçeyi bulduğunda ise hiç düşünmeden projenin içine atlayıp yaklaşık iki yılını bu filme verdi. Ve ortaya çıkan sonuç harika olmuş durumda. Bugüne kadar eşine rastlanmamış bir senaryo ve hikâye olmasa bile Matrix'den başka bu kadar öğeyi kendi içinde karıştıran bir bilim kurgu daha önce izlemedik.

Okyanusun derinliklerindeki bir yarıkta yer alan boyut kapısı aracılığıyla Dünya'ya gelen Kaiju'lar neredeyse medeniyeti yok etmek üzeredir. İnsanlar bu canavarlarla savaşmak için kendi canavarlarını yani Jaeger'leri yaratmak zorunda kalırlar. İnsanlığın geleceği 100-150 metrelik bu dev robotların elindedir. Bu dev robotların eline geçirdiği apartman, gemi vb. şeylerle aynı büyüklükteki dev canavarlara giriştiği ve bu sırada koca şehirleri yerle bir ettiği bir filmden bahsediyoruz burada. Bunun hiçbir şey ifade etmediği ya da ömründe anime izlememiş, çizgi roman okumamış, çocukluğunda Power Rangers, Voltron, Robo-Tech izlememiş ya da beğenmemiş, hiçbir mech içeren oyun oynamamış insanların bu filmi kötü yönde eleştirmeye yeltenmesi bile başlı başına bir hata. Senaryo, hikâye ya da karakterlerin ne kadar klişe olduğunun hiç ama hiçbir önemi olmadığı bir film Pacific Rim. Bize ilk olarak yaşatmak istediği görsel bir doyum ve çocukluğumuzun hayal gücüne durulan bir saygı duruşu. Bize okumamız gereken bir alt metin vermiyor, görsel efekt ve uç bir anlatım dışında sinema sanatına hiçbir hizmette bulunmuyor. Ama bir şekilde zihninizi patlatıyor, ağzınızı bir karış açık bırakıyor ve eğer abartı bir nerd iseniz gözlerinizi bile yaşartıyor (bir arkadaşımın yaşartmış).

Filmi IMAX'de 3D izlemenizi şiddetle tavsiye ediyorum. Daha önceki yazılarımdan bilirsiniz, 3D'den ölesiye nefret eden bir adamım ama IMAX söz konusu olunca ve film IMAX kameralar ile 3D çekilmişse gerçekten hakkını veriyormuş. Çocukken robotlarla oynadıysanız, robotlu çizgi filmler diziler sizi çok etkilediyse, büyük yapılara karşı ilginiz varsa, bilim kurguyu, video oyunlarını ve animeleri seviyorsanız, yani kısacası kendinizi biraz da olsa nerd olarak görüyorsanız bu filmi izlemeyerek çok büyük bir hata yapmış olursunuz. –**Pozan**

Ben demiyorum, Hideo Kojima Diyor! (Twitter'dan alıntı)

- Sevgili arkadaşlar, birazdan yapacağım yorumlar Pacific Rim ile alakalı olacak. Neyse ki Warner Bros'tan bu konuda iznim var.
- Hayatımda hiç böyle bir film izleyecek kadar şanslı olduğumu düşünmemiştim.
- Bu filmi izlerken, aynen 2001: A Space Odyssey'de uzayı; Jurassic Park'ta da dinozorlara dokunmayı hissetiğim gibi bir ruh hali içersindeydim.
- Çocukluğumdan beri beğendiğim özel efekt ve animasyonlara sahip film ve TV dizilerinin birleşimini bu filmde gördüm. Yönetmen Del Toro, Kaiju ve robotların bu görsel şölenini Pacific Rim'de kusursuz bir şekilde izleyiciler ile buluşturmuş.
- Bu sadece bir film değil. Asıl taşıdığı önem bize gelecekteki bu tür filmlerin nasıl olacağı konusunda bir fikir veriyor olması.
- Pacific Rim her zaman beklediğimiz o filmin ta kendisi. Hele ki Japon'sanız bu filmi kesinlikle izlemelisiniz.

Nerdgasm nedir, nasıl olunur?

Sabah uyandınız, Back to the Future müziği ile çalan saatinizi kapadınız. Süper kahraman temalı örtülerle bezenmiş yatağınızdan çıktınız. Model oyuncaklarla dolu koridordan tuvalete yürüdünüz. Elinizi yüzünü yıkadınız, Doctor Who havlunuza sildiniz. Star Wars temalı mısır gevreğinizi yemenizin ardından biraz National Geographic Science izlediniz. Bugün de zaman makinesini kimse icat etmemiş ve ileri düzey yapay zekâ hakkında yine bir gelişme yok. Canınızın sıkkınlığını biraz robotlu anime izleyerek ve video oyunu oynayarak atlatmaya çalıştınız ama yetmedi. Dışarı çıkmaya karar verdiniz, kulaklığınızı taktınız. Imperial March eşliğinde birkaç çizgi romancı gezdiniz. Ama yüzünüz pek gülmüyor, yeni bir şeyler arıyorsunuz. Sinema saati geldi, IMAX salonda Pacific Rim izlemeye girdiniz. Dev robotlar, Kaiju'lar, görsel efektler derken gülümseme esnasında gözünüzden bir damla da yaş geldi. Tebrikler, nerdgasm oldunuz!

Tırıvırı

- Dev robotların adı olan Jaeger, Almanca'da avcı anlamına geliyor. Canavarlara verilen isim Kaiju ise Japonca'da büyük canavar anlamına gelen bir kelime.
- Pacific Rim evreninde 21 adet Jaeger, 51 adet Kauji var ama filmde hepsini görmüyoruz.
- Idris Elba'nın rolü ilk olarak Tom Cruise'a teklif edilmiş ama kendisi kabul etmemiş.
- Jaeger bilgisayar sistemindeki yapay zekânın sesi tanıdık gelebilir. Kendisi Portal serisindeki GLaDOS ile aynı kişi.
- Del Toro film için ilk olarak Tetsujin 28-Go isimli 1956 tarihli mangadan etkilenmiş. Animesi de olan bu manganın bir diğer adı Iron Man #28.
- Filmdeki Jeager isimleri şu şekilde: Gipsy Danger (USA), Striker Eureka (AUS), Crimson Typhoon (CHN), Cherno Alpha (RUS), Coyote Tango (JPN)
- Pacific Rim: Tales From Year Zero isimli ve olayların öncesini anlatan bir çizgi roman mevcut.

ATTACK ON TITAN SHINGEKI NO KYOJIN

YÜKSEK DUVARLARIN ARKASINDA ÖZGÜRLÜK MÜ YOKSA ÖLÜM MÜ VAR?



Ortaçağ Avrupası tarzında bir kasaba hayal edin; yaşam tarzı, geçim tarzı, insanları, tarlaları, mimarisi ve teknolojisiyle. Sonra bir ufuk çizgisi hayal edin. Yüksek duvarlarla örülü, ötesini göremediğiniz, ardında ne olduğunu hiç bilmediğiniz, hakkında konuşamadığınız bir ufuk. Duvarların, insanlarla dışarıdaki devler (Titanlar) arasındaki tek engel olduğunun düşünün. Ve günün birinde bu duvarların yıkıldığını...

Attack on Titan'da (**Shingeki no Kyojin**) hikâye işte böyle başlıyor. Hajime Isayama'nın 2009'da başladığı ve devam eden ödüllü manga serisinden uyarlanan anime serisi tam gaz devam ediyor. Bunu çok sık yapmam ama bu sefer bir serinin animesini mangasından çok daha etkileyici bulduğumu söylemek zorundayım. Manga tabii ki ayrı bir başarı hikâyesi ve Isayama'yı birazdan anlatacağım sebeplerden ötürü oldukça sevmemi sağladı; ancak tüm görselliği, aksiyonu, loop'tan alamadığım müzikleri ve hızıyla animesi beni ayrı bir tavladı diyebilirim. Kendimi seslere ve renklere uçuşan kelebekler gibi tanımlamış olmak istemezdim ama durum bu.

Hikâyeye göre yaklaşık 100 yıl kadar önce ortaya çıkan ve Titan denen muazzam yaratıklar, mideye indirdikleri insanların soyunu tükenme noktasına getirmiş. Kendilerini hızla iyileştirebilen bu yaratıklarla baş edemeyen insanoğlundan son hayatta kalanlar, çareyi üç büyük duvarın ardına sığınmakta bulmuşlar. İç içe üç dev çemberden oluşan bu duvarların isimleri *Wall Maria, Rose* ve *Sina*. 100 yıllık sessizliğin ardından en dıştaki duvar Wall Maria'nın düşüşü her şeyin başlangıcı oluyor.



ACI BİR BAŞLANGIÇ

Wall Maria'nın dış cephesinde daha küçük duvarlar içine kurulan kasabalardan biri olan ve ana karakterlerimiz Eren, Mikasa ve Armin'in yaşadıkları *Shiganshina*'da başlayan saldırı, kısa sürede Titanların ezici üstlüğüyle Maria'ya açılan duvarın geçilmesine kadar varıyor. Buradaki türlü kasabalarda yaşayanlardan hayatta kalabilenler, daha içerideki ikinci duvar olan Wall Rose'a kaçıyor. Ancak Rose'un boyutları ve imkânları Maria kadar elverişli olmadığından burada da çeşitli sorunlarla yüz yüze geliyorlar.

Aslında duvarların dışındaki özgür dünyayı merak ettiği için orduya katılmak isteyen *Eren Jaeger*, kasabalarında yaşadıkları saldırıdan sonra nefret duygusuyla Titanları yeryüzünden silmek istiyor. Ailesinin kardeşi gibi yanlarına alıp büyüttükleri *Mikasa Ackermann* ise, fiziksel olarak çok güçlü ve iyi bir savaşçı. Çocukluk arkadaşları *Armin* ise tam bir strateji uzmanı. Rose'a sığındıktan birkaç sene sonra orduya katılan Eren, Mikasa ve Armin ağır bir eğitimden geçiyorlar. Bu sırada birliklerinde duvarların içinde farklı yerlerden gelen karakterlerin

bir kısmı, hikâyede ilerleyen zamanlarında önemli roller üstleniyorlar. Karakterlerin hiçbiri küçümsenecek gibi değil; herkesin kendince güçlü yanları veya ilginç rolleri çıkıyor. Kimsenin gereksiz yere kalabalık yaratmak için eklenmiş gibi durmaması, seyircilere karakterleri daha da benimseterek konuyu takip ettiriyor.

Çok uzun gibi görünen tüm bu süreç aslında sadece ilk bölümlerde hızla geçilen bir tür giriş kısmı desem? İçinde bulundukları düzen ve ekipmanlar, bölüm aralarında kısa detaylarıyla açıklanıyor; detaycıysanız bunları incelemek isteyebilirsiniz. Özellikle manganın ilk bölümlerinin sonlarında ince düşünülmüş ekipman düzenekleri ve tasarımları biraz daha iyi anlatılıyor. Bu detaylar arasında şüphesiz 3D Maneuver Gear en çekicileri. Uzun mesafeleri hızla almalarını sağlayan bu ekipman, aynı zamanda silahlarının bir parçası ve Titanların avlanmasında kritik önem taşıyor.



İnsanlığın Titanlara karşı duvarlar haricinde tek savunma mekanizması olan askerler, zorlu eğitim sürecinden sonra üç gruba ayrılıyor: Duvarların ve içerideki halkın güvenliğinden sorumlu Sabit Güvenlik (Stationary Guard); sadece en iyilerin başvurabildiği ve içeride görev yapan, halk arasında artık yozlaştıklarına inanılan ama elit bir ekip olan Askeri Polis (Military Police) ve son olarak Titanlarla en çok çarpışmaya giren teşkilat olarak duvarlar dışındaki alanları araştırmakla görevli Keşif Birlikleri (Scouting Legion). Çeviriler yerden yere fark ediyor ama genel düzen bu şekilde. Tahmin edilebileceği gibi en çok aksiyonu ve can kaybını Scouting Legion ekibi görüyor ancak karakterlerin hepsi bu ekibe başvurmadığı için hikâye ilerledikçe farklı ekiplerin bir araya gelip çalışmalarını izleyebiliyoruz.

DÜNYA BU KADAR ZOR DEĞİL ASLINDA

Başta karmaşık geliyor kulağa ama arkanıza yaslanın ve rahatsız olmaya hazırlanın. Attack on Titan ne sizi oturduğunuz yerde rahat ettirmek istiyor, ne de izlerken sinirlerinizi bozmamayı. Spoiler yemeden animeyi takip etmeyi başarırsanız ekstra puan size (hiçbir SnK etiketini takip etmemeniz şiddetle önerilir).

Dünya düzeni ve hikâyenin girişi bu şekilde. Ancak konuyla ilgili söylemem gereken bir şey var, bunu yakın bir arkadaşımla da konuşmuştuk: Konu aslında ilk izlenimde durduğu kadar derin bir psikolojik gerilim değil. Evet insan psikolojisi üzerine düşündürücü ve sinir edici yanları oluyor ancak daha çok aksiyon ve diyalog odaklı gidiyor hikâye. Isayama'nın bir röportajında söylediği bir sözü var hatta, kendisinin ne kadar sade düşünen bir insan olduğunu açıklıyor: "İnsanların hafızasında kalacak bir şey yapmak istedim."



Çok ciddi karakter gelişimleri de görmüyoruz mesela (Eren zaten 7/24 agresif bir bambi adeta). Aksine çeşitli karakterler hakkında daha çok şey öğrendikçe parçalar yerine oturmaya başlıyor ve konu daha büyük bir maceraya dönüşüyor. Ayrıca hikâye boyunca değişmeyen bir düşünce yapısı da var; "insanlığın gururu." Kafesteki hayvanlar gibi duvarların ardında korku içinde yaşamayı insanlığa yedirememeleri ve özgürlüğü gerçek anlamda hiç tatmamış olmalarına rağmen neredeyse tüm karakterlerin içinde olan bir düşünce bu. Bu yüzden küçük bir adım bile olsa insanlığı ileri götürebilmek için inanılmaz bir mücadele ve fedakarlığa girişiyorlar.

BAKLA DERKEN?

Isayama demişken; manga-anime piyasasındaki herkese ve tüm "sevimlilik" anlayışına inat, Mikasa gibi güzel bir kızı ciddi ciddi kaslı çizmesine hayranım. Üniformalar sebebiyle bunu hikâyede neredeyse hiç görmüyoruz ancak manganın yayınlandığı dergideki ekstralarda Mikasa'yı çizmesi gerektiğinde Isayama bakla bakla karın kaslarıyla missilleme yapıyor. Hikâyenin bayan okurları kendisine bu yüzden hayran. Gerçekten de bir karakterin popüleritesinin ne kadar güzel ve sevimli göründüğüyle eşdeğer olmadığını kanıtlayıp, "bunca sene askeri eğitimi almış canavar gibi güçlü bir karakterin nasıl görünmesini bekliyordunuz?!" dercesine bir cevap yapıştıran Isayama'ya sevgimiz arttı.

SnK'in etkileyici açılışları, Revo'nun yeni yan projelerinden biri olan Linked Horizon ekibinden geliyor. Kendilerine "fantasy band" diyen ve çok sevdiğim Sound Horizon'ın kurucusu Revo, yakında SH'ın da döneceğini söylemiş. Serinin harika soundtrack'ı ise daha önce Sengoku Basara, Blue Exorcist, Guilty Crown gibi serilerde çalışan *Hiroyuki Sawano* tarafından derlenmiş.
Güzel (olmasını umduğum) bir haber daha vereyim: Attack on Titan önümüzdeki yıllarda live-action film olarak gelecek. Hangi deli bu projeye baş koydu şu anda belli değil ama hakkıyla yapılıp yapılamayacağını çok merak ediyorum. Film ilk olarak bu sene için duyurulmuştu, fakat sonrasında yönetmenin projeyi bırakması gibi sebeplerle 2014 -ya da sonrasına- ertelendi. Bu arada ortalıkta dolaşan harika bir hayran yapımı poster var, 9gag'de bile çıktı. Maalesef resmi değil ama keşke olsa!

Snk'den bu kadar bahsedip onların yarasından epik komediler çıkartabilen garip fandom'dan bahsetmemek biraz haksızlık olur. Yapımcıların büyük promosyon çalışmalarının haricinde hayranlar "buna gerek yok ki, biz varız" dedirtecek kadar sıkı çalışıyor. En basitinden YouTube, animenin açılış şarkısında alakasız yerlerde aniden dans etmeye başlayan onlarca grupla dolu. Konu ne kadar ciddiyse, hayranlar sokak ortasında o kadar kalabalık dağıtıyor gibi bir denklem çıkıyor. Bir de resmi "Titan suit" kostümü çıkarttılar ki, görmeyin. Herhangi biri o kostümle olduğu yerde dursa bile yetiyor. İlk kim bir cosplay partisini basacak ve dansa başlayacak böyle bir şeyle, merak ediyorum.

Netice itibariyle bu sene tek bir seri izlemeniz gerekirse bu olmalı diyecek kadar sevdim ben SnK'i. Size de tavsiye ederim. -İPEK CEVAHİR



mini dosya

OYUNLARDAN PARA KAZANMAK

ŞEHİR EFSANESİ Mİ, GERÇEK Mİ?

KAPAT ARTIK ŞU BİLGİSAYARI DİYEN ANNEYE CEVAPLAR HAZIRLADIK

- BERKAN CESUR



Lidyalılar parayı buldu, bizi unuttu! Her ne kadar Lidyalıların buldukları şey bugün dünya düzeninin her eleştirilebilir parçasının baş mimarı olsa da, parasız yapabiliyor muyuz ki sayın okur? Para kazanmanın epey dertli ve sıkıcı olduğu konusunda genel bir kabul olsa da, aramızda bazı şanslılar var ki onlar sadece eğlenerek yaptıkları hobileriyle uğraşıp bir de üstüne para kazanıyor. Eh, durum böyle olunca hayatı oyun olan insanlar olarak, uzaktan kıskanmak yerine belki de “Oyunlardan nasıl para kazanırım” diye düşünmeye başlamalıyız. Peki ama sadece oyun oynayarak para kazanmak mümkün mü?

Oyunlardan “alternatif” biçimde para kazanmanın kökleri, Lidya’ya değil, oyunların herkesin birlikte oynadığı ve yaşadığı devasa evrenlere dönüşmesine dayanıyor. Genellikle kolay yoldan “level atlama” amacına hizmet eden bu sistem, kapalı kapılar ardında MİLYONLARCA liranın (hakikaten büyük paralardan bahsediyorum) döndüğü dev bir bünye aslında.

Ahmet Burkaytar adlı “bir arkadaşım”ın anılarını anlatacağım bu dosya konusu için şimdiden not edelim de başınız ağrımasın, burada yazan çoğu hikâye ve yöntem, elinizde bulunan oyun hesabının banlanması, risk altına girmesi ve bin türlü sıkıntılı sonuçlar doğurabilir. Ahmet Burkaytar yapmış olabilir, ama olsun. Katil biyografileri okuyup katil olmuyorsak, şimdi de aynı şekilde uslu durmakta fayda var. Bizden söylemesi.

World of Warcraft ve Bitmeyen Gold Mevzusu

“World of Warcraft da öldü artık yaaae” dediğimiz 52. yıldayız ama ölmüyor bu meret arkadaşlar. Üstüne üstlük *WoW* aradan geçen onca seneye rağmen hâlâ ParaKazandıran Oyunlar.xlsx isimli çok gizli dosyanın ilk maddesi olarak yerini koruyor. *WoW* ile ilgili oyun içi her şeyden para kazanmak neredeyse mümkün. Bugün hâlâ oyun içi 1000 gold ortalama 2TL’den alıcı bulurken, son seviyeyi vurmuş ve eşyalarıyla caka satılabilecek oyun içi karakterler 1000TL gibi fiyatlarla alınıp satılıyor.

Özellikle Asya ülkelerinde çok büyük bir sektör haline gelen *World of Warcraft* oyun içi eşya ve altın satışı, Blizzard’ın geçtiğimiz yıllara göre daha bir hoşgörüyle yaklaştığı bir konu haline geldi. Eskiden insanların gözünün yaşına bakmadan hesaplarını süresiz olarak uçuran Blizz’in yeni politikası, daha fazla *WoW* oyuncusu kaybetme riskini almak istememesi şeklinde yorumlanıyor. Ahmet Burkaytar’ın Çinli altın satıcısı kız ile tanışmasından dört yıl sonra İstanbul’da yüz yüze görüşmesi de ilginç bir anekdot olarak burada dursun (evet kız hâlâ aynı işi yapıyor ve kendi sitesini açtı).

Test Ettim, Onaylıyorum-culuk

Ülkemizde oyun sektörü henüz ham bir meyveden farksız ama yurtdışında onlarca olgun meyveden (hatta bazılarının çürümeye başladığından) ve kazanılan para ölçüsünde harcamaların da çeşitlendiğinden bahsedebilir durumdayız. Örneğin irili ufaklı birçok oyun firmasının, özellikle online oyunlarının çıkışından önce maaşlı olarak “beta tester”lar çalıştırdığını biliyorsunuzdur. Mesai şeklinde tam bir gün olarak yapılan bu düzenli iş, piyasaya sürülmeden oyundaki bug’ların minimuma indirilmesini amaçlıyor ve tahmin edebileceğiniz gibi tamamen yasal bir kazanç kapısı. Ağzınız sulandıysa devam etmeden önce onu bir silelim; neredeyse hiçbir firma test için işe aldığı insanlara güzel paralar vermiyor. En iyi şirketlerde bile saatliğine 10$ verilen bu işin eğlenceli olacağı da şüpheli. Kötü bir oyuna inceleme yazmanın bile ne kadar zor ve sıkıcı olabileceğini tattıysam, bir *Metin2* klonunun test bölümünde çalıştığımı düşlemek bile istemiyorum. Huh!

Devasa Online Ekonomi

Emin olun ki MMO'lara uzak olanlar için uçuk gelecek bu para kazanma metodları sandığınızdan daha yaygın halde işliyor. Avrupa Ağ ve Bilgi Güvenliği Ajansı'nın 2008 yılında yaptığı araştırmaya göre, oyun içi eşyaların gerçek parayla satılması ile oluşan sektör içerisinde yıllık en az iki milyar dolar dönüyor.

Zynga, Poker ve Birkaç Yıl Öncesi

Facebook hayatımıza girdi gireli, oyuncu olmayan kesimler de bu dünyayla tanıştı. Hatırlayanlarınız olacaktır, Zynga'nın meşhur poker uygulaması birkaç yıl öncesinin en popüler Facebook oyunlarındandı. Cin arkadaşım Ahmet'in lise yıllarında bulduğu bir açık sayesinde, bu meşhur uygulamadaki poker çipleri kolaylıkla iki katına çıkarılabiliyor, üstüne üstlük bir milyon adedi de üç liradan feci şekilde alıcı buluyordu. Önceleri GittiGidiyor ve bilimum sanal market sitelerinde kabul gören bu sanal poker çipi satışları, neredeyse tüm firmaların önlem almasıyla birlikte daraldı ve gizli kapaklı hale geldi. Fakat Zynga'nın da açıklarını kapatmasına rağmen bu ticaretin tamamen bittiğini söyleyemeyiz. Peki Ahmet'e ne oldu? O hem kumarda kaybetti, hem de aşkta. Şu an ayın 7'si gelse de KYK bursu yatsa diye bekliyor.

Profesyonel Oyunculuk

Ve nihayet, Türkiye'de kulağa tanıdık gelebilecek, örneğini bulabileceğiniz bir yöntem! Profesyonel oyunculuk ülkemizde gerçek anlamını geçtiğimiz bir iki sene içinde kazanmış olsa da özellikle FPS oyunları için daha uzun bir geçmişe sahip. Yüksek yetenek, zaman ve efor gerektiren bu iş, oyun oynamayı ve genellikle sadece tek bir oyunu oynamayı iş haline getiriyor. Bugün herhangi orta ölçekli bir eSpor turnuvasında kazanan takımın binlerce dolar kazandığını düşünürsek, fena da bir kazanç kapısı sayılmaz. Sponsor ücretleri ve reklam gelirleri de cabası. Ama Burkaytar'ın dediğine göre profesyonel oyuncu olmak konusunun iki zorlu ve kötü yanı var:

1- Muhtemelen eSpor turnuvalarında derece alamayacak ve heves ettiğinizle kalacaksınız.

2- İsterseniz dünyanın en ünlü oyuncularından biri olun, Taksim barlarında gözler size değil yanınızdaki kaslı ve küpeliye dönecek :(

Oyun Rehbercileri

Eminim ki özellikle mobil platformların uygulama dükkanlarında adını arattığınız bir oyunun hemen altında bir de e-book tarzı rehberinin satıldığını görmüşsünüzdür. Bu rehberlerin çoğunlukla yapımcı firmalar ile alakası yok ve uyarı gelmedikçe satışlarına göz yumuluyor. Ahmet Burkaytar'ın yaptığı testlere göre, içerik kaygısı gütmeden alelacele 10-15 sayfadan oluşturulmuş bir oyun rehberinin bile satışından 100-150 dolar gelir elde etmek işten bile değil. Özellikle tutmuş ve dünya çapında hit olmuş bir oyunun ilk rehberlerinden birini yazdığınızda, uzun bir süre aylık, iyi ve sabit bir geliriniz olacağı neredeyse garanti. Ama rekabeti ve yasal sorunları da göz önüne alırsak, hedefi çok da büyütmeden küçük oyunlar için rehber hazırlayıp sürümden kazanmak daha mantıklı duruyor. Programlama bilgisine ihtiyaç duymadan, rehberlerinizi "reklam ekleme" koşuluyla mobil uygulama haline getiren birçok site de mevcut. Ahmet diyor ki, siz bunu bir düşünün.

Second Life ve Günlük İki Milyon Dolarlık Ekonomisi

Şimdilerde popülaritesini yitirmiş olsa da, bir dönemin en büyük fenomenlerindendi *Second Life*. Üç boyutlu bir dünyada insanlarla kaynaşma ortamının arka planında gerçek bir para piyasası olan ve buradan kazandıklarınızı gerçek banka hesabınıza aktarabileceğiniz bir yapısı var *Second Life*'ın. Bildiğin ikinci hayat yani gerçekten. Oyunda kendi dükkanınızı açıp gerçek hayatta yapabileceğiniz çoğu işi orada da yapabiliyorsunuz. Photoshop ile tasarlayacağınız oyun içi karakter parçaları (ten, surat, iskelet vb.) ile aylık düzenli olarak gelir elde etmeniz, şaka gibi ama mümkün. Şimdilerde "öldü" denilen piyasasında bile günlük olarak iki milyon doların döndüğü söylenen *Second Life*'ın garip de bir hukuk davasına konu olmuşluğu var: Oyundan toprak satın alıp sekiz yıl boyunca online olmayan bir oyuncunun sahip olduğu tapular, yapımcı firma tarafından iptal edilip imara açılır. Dokuzuncu yılda online olan oyuncu, sahip olduğu toprakların elinden alındığını görünce firmaya karşı dava açar ve kazanır. Bu tarihteki ilk oyun içi mülkiyet davası olarak kayıtlara geçer.

Oyun İçi Bir Mekân, Guinness Rekorlarına Girerse

Entropia Universe isimli oyun tıpkı Second Life'a benzeyen bir sistem kullanıyor. Kullanıcılar yine kendi diyarlarını satın alıp gerçek hayat benzeri işlerde para kazanıp bunları gerçek paraya çevirebiliyor. Entropia evrenindeki Club Neverdie ise Guinness Rekorlar Kitabı'na göre bu zamana kadar gerçek parayla satılmış en değerli oyun içi eşya. Jon Jacobs adlı Entropia Universe oyuncusunun evini ipotek ederek 100.000$ karşılığında aldığı bu mekan, bir gece kulübü, stadyum, alışveriş merkezi ve 1000 apartman içeriyor. Bir yıl içerisinde mülkiyetini aldığı bu sanal diyardan 100.000$'dan fazla para kazanarak kâr eden Jacobs, kulübün girişine süs için yerleştirdiği nadir bir yeşil yumurta için de 10.000$ ödemiş. Hayat garip, kuşlar uçuyor...

mini dosya

7000 Euro'ya Satın Alınan Karakterin Banlanması

World of Warcraft'ın etinden, sütünden, neredeyse her şeyinden para kazanılabildiğini yazımızda anlatmıştık. Ama bunun oyun kurallarına aykırı olduğu ve 2007 yılında Blizzard'ın bu konuda epey hassasiyet gösterdiğini de iletmeden geçmeyelim. Bu konuda kimi üyeler ise epey şanssız. 2007 yılında zamanın en zor boss'u olan Illidan Stormrage'den düşen efsanevi iki kılıç ve Tier 6 Rogue kıyafetine sahip bir karakter, 7000 Euro'dan satılıyor. Satılıyor satılmasına ama bu yüksek meblağa sahip alışveriş kısa zamanda kulaktan kulağa yayılınca, Blizzard'ın duruma uyanması da çok zaman almıyor. Hesap süresiz olarak oyundan engellenirken, alıcının da parasını geri alamaması geriye epey üzücü bir hikâye bırakıyor.

Mobil Oyun Serisi

Oyun motorları öyle gelişti ki tek bir satır kod yazmadan sadece "Bu olursa şu olsun" tarzı görsel yönergelerle iki boyutlu oyun yapmak çocuk oyuncağı haline geldi. GameMaker motoruyla *Hotline Miami*'nin yapıldığı bir dönemdeyiz. GameMaker'ın bu avantajını göz önünde bulundurursak, birkaç gün dişimizi sıkıp kendimizi eğittikten sonra basit iki boyutlu shooter oyunlarını kolayca yapabiliriz. Oyunlarımızı AppStore ve Android dükkanlarında "ücretsiz" olarak yayınlayıp AdMob ile oyun içi reklam almak, yayınladığımız oyun sayısı arttıkça bize çok ve düzenli bir gelir sağlayacaktır. Şu an birçok kişi tarafından kullanılan bu yöntemi kaybedecek bir şeyinizin olmadığı bir tecrübe olarak da düşünebilirsiniz. Uygulama dükkanlarının içerik kalitesine değil, yasal ve teknolojik yeterliliğe baktığını düşünürsek, Ahmet Burkaytar dostumun buradan çok ekmek yemiş olmasına da şaşırmıyorum. Retro oyunların eski dönemlerdeki gibi ilgi gördüğü bu ortamda, az çok parlak bir fikirle gayet iyi paralar kazanabilirsiniz. Hem bakarsınız kendinizi daha da geliştireceğiniz tutar ve olaylar gelişir...

FIFA 12-13, Ultimate Team Coin Alım Satımı

FIFA 12 ve 13'te bulunan *Ultimate Team*, en iyi takımı kurmaya dayalı bir nevi menajerlik oyunu. Her maçtan 300-700 arası oyun içi para birimi olan "coin" kazanırken lig ve kupa birinciliklerinde de ekstra olarak bonus coin'ler kazanabiliyorsunuz. Ama Ahmet Burkaytar kardeşimiz burada da bir bit yeniği bulmuş ve fırsatı kaçırmamış. Oyunun "Fitness" ve "Contract" kartları sıkça kullanılan öğelerinden. *FIFA 13* oyun içi bir Auction House'a sahip ve burada tüm eşyalar coin'ler ile satılıyor. Contract kartları ortalama 350-900 arasına alıcı bulurken, Fitness kartları 1500-2500 coin aralığında. Ahmet n'apıyor? Küçük bir sermaye ile bu kartları ucuza alıp maksimum fiyata yakın satıyor. Patır patır da gidiyor desek yeridir. Bu sayede günlük olarak 8000-15000 coin yapıp ister forumlarda isterse de coin alım-satımı yapan sitelere toplu olarak satarak gerçek para kazanıyor. Yani Ahmet böyle yasadışı şeyler yapmış ama kesinlikle önermiyor, aman ha! Oyunun PlayStation 3 üzerindeki coin fiyatları 100.000 için 15TL'den başlıyor, yabancı forumlarda ise daha pahalıya satıldığı görülüyor. Where are you coin?

Diablo III, Diablo III, Diablo III

Diablo III'ün çok tartışılan oyun içi Auction House'u ile oyunda bulduğunuz değerli eşyaları para karşılığı satabildiğiniz, yine elinizde bulunan altınları da aynı şekilde paraya çevirebildiğiniz malumunuz. Ama bunlara hiç ihtiyaç duymadan sadece Auction House'dan ucuza alıp pahalıya satarak ve bunu düzenli olarak yaparak da para kazanabiliyorsunuz. Canlı örneğini Reddit'te kanıtlarıyla birlikte gördüğümüz olayın bir örneği de şöyle gerçekleşiyor: WishboneTheDog nick'li bir Diablo III oyuncusu daha Diablo'yu bile indirmeden oyun içi ticarete dalıyor. Her gün oyun içi markette 8-10 saatini geçiren oyuncu, üç ay sonra ektiğini biçiyor ve çok küçük bir bütçeyle başladığı ticaretten 10.000 dolar kazanıyor. Yaptığı tek şey, ucuza alıp pahalıya satmak. Hem de hiçbir oyun kuralını çiğnemeden!

Türlü Sims Fantezileri

Şaka şaka.

YouTube'da Oyun Kanalı

YouTube'un Türkiye'de de Adsense hizmetini açması ile sizlerin de yasal olarak gerçekleştirilebileceği bu uygulama, hiç de fena bir kazanç seçeneği değil. Eğlenceli bir sunumla yapılan oynanış videoları, her zaman oyuncuların gözbebeği olmuştur. Hele bir de kanalınızı takip eden insanları çoğaltabilirseniz, düzenli bir gelir elde etmek hiç de uzak bir ihtimal değil. YouTube videolarınızda para kazanma seçeneğini açtığınızda ortalama olarak 1 milyon izlenmeden 1000TL gelir elde ediyorsunuz. Oyunları seri olarak videolaştırmak ve oyun çeşidini artırmak da gelirinizi yükseltmenin alternatif yolları. Elbette dil olarak İngilizceyi tercih ederseniz kazancınız misliyle artacaktır. YouTube'un sizden tek isteği, oynanış videosunun sessiz olmaması. Yani canlı ve sesli olarak bir sunum yapmanız şartı var. Son olarak, Sinan Abi'nin İlk 10 Dakika videolarından kazandığı paralarla okyanus ortasında bir ada aldığını biliyor muydunuz?

Oyun Blogları ve Tık Başı Reklam

Bugün sosyal medya etkileşimlerinin de yardımıyla özellikle küçük oyunlar interneti domine etmiş durumda. Ama bunun yanında hâlâ büyük yapımcıların oyunlarına kondurduğu hileler, sürpriz yumurtalar ve gözden kaçabilecek bilgilerin yazıldığı bloglar canla başla takip edilmeye devam ediyor. Bir oyuna dair farklı fikirler içerebilecek "ücretsiz" bir Blogspot hesabı ile, Google Adsense üzerinden para kazanmanız da bu yolla mümkün. Sistem şöyle işliyor; siz yeni ve güncel içerik üretip bunları arama motorlarında üst sırada çıkabilecek başlıklar ile yayınlıyorsunuz, her geçen gün ziyaretçiniz artıyor ve Adsense programının içerikle alakalı olarak gösterdiği reklamlar sayesinde ziyaretçilerinizin bolluğundan para kazanıyorsunuz. Hele bir de eliniz kalem tutuyor ve bu işi zevk için yapıyorsanız değmeyin keyfinize. Ahmet'ten duyduğumu da ileteyim; özellikle İngilizce blogların getirdiği tık başı ücretler Türk reklam verenlerine oranla ortalama beş kat yüksek. Kıps.

Knight Online ile Geçinen Evler

Knight Online'ın el altından kurduğu eşya ve goldbar piyasası, Türkiye'de belki de birçok legal piyasadan daha büyüktür. Özellikle bundan dört sene kadar önce doruk noktasında olan Knight Online piyasası, kimi insanları milyarder etmekle kalmadı, çılgınlık, oyun karakterlerinin ev-araba karşılığı takas edilmesine kadar vardı. Donanımhaber forumlarının tozlu sayfalarında, araba ve Knight Online karakter takaslarına hâlâ rastlayabilirsiniz. Bunun yanında oyun içi para birimlerinin külçe hali olan goldbar satışları ise şaka gibi ama hâlâ sürüyor.

Hesap Bakıcılığı

Ne zaman *"Browser oyunları eski etkisini kaybetti"* desek, yeni bir tanesi patlıyor ve Türkiye'yi ve eş zamanlı olarak dünyayı resmen ele geçiriyor. O yüzden tıpkı "Son Final Fantasy oyunu!" gibi, "Son popüler browser oyunu" lafının da fanteziden ibaret olduğunu kabullenmiş durumdayız. Konumuza gelirsek; özellikle büyük browser oyunlarının sunucu liderlerinin aldığı bir hizmet, sizi bir nevi "online bebek bakıcısı" yapabilir. Şöyle ki; tatile çıkan ya da belli bir süre için internete erişemeyecek hesap sahipleri, hesabını dondurarak sıralamada aşağılara düşmek istemez ve hesabı başıboş bırakıp saldırılarla birlikte darman duman olmayı kabullenemez. İşte bu evrede "hesap bakıcılığı" devreye giriyor. Genellikle oyunların resmi olmayan fan sitelerinde yapılan anlaşmalar ile ortalama bir maaş ücreti karşılığında hesap bakıcıları kiralanabiliyor. Belirli şartlar ve sıralamadan düşmesi koşuluna karşılık işin başında ve sonunda yarı yarıya yapılan ödemeler, biraz da olsa güven de içermek zorunda. Bu olaydan ağzı yanan birçok oyuncu olmasına rağmen, henüz bir alternatif yöntem olmadığı için hesap bakıcılığı hâlâ popüler.

Oyun Oynamasanız da Kazanın!

Şu ekran kartı da ne yararlı meretmiş yahu. Oyun oynasan kazandırıyor, oynamasan yine kazandırıyor. Rublik.com adındaki site, siz bilgisayar başında değilken ya da ekran kartınızı aktif olarak kullanmıyorken size para kazandırmaya talip. Basitçe kuracağınız bir program ve ücretsiz olarak alacağınız Rublik üyeliğinizden sonra, bilgisayarınız açık kaldığı sürece ekran kartınız size para kazandıracak. İyi bir ekran kartı aylık olarak 60$ getirecek iken, model düştükçe getireceği kazanç da düşüyor. Hiç yoktan internet faturanızı çıkarmak isterseniz, fena gözükmüyor. Site: http://rublik.com



HAYALET GEMİ

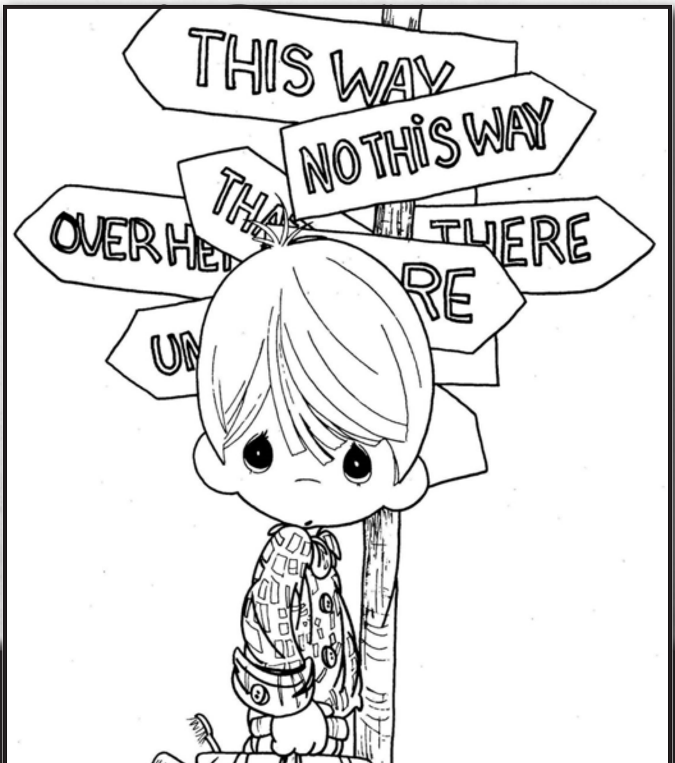
Damla Pınar Gök
damla@oyungezer.com.tr

Değişmek alışmaktan zor geliyor

Yaşla mı alakalı yoksa aslında ezelden beri böyle miydi karar veremedim ama "değişim"i seven insanları pek anlamıyorum. Sanırım yaşla alakalı, çünkü geçmiş yıllarda değişimi sevdiğime dair bazı güçlü anılarım var. Geçmiş yıllar derken, çoğunlukla ergenlikten bahsediyorum ki ergenliğe dair kafamdaki en büyük gizem "bir canlı türünün ergenlik diye adlandırılan zaman diliminde bu kadar gerzekçe şeyler yapıp da hâlâ nasıl hayatta kalabildiği." Geçtiğimiz hafta, bu konu hakkında 30 yaşın üzerindeki üç insanla birlikte yaptığımız istişareden çıkan sonuç, o yıllarda insanın kendini ölümsüz sanması ve "nasılsa benim başıma gelmez" fikrinin ağır basması yönünde oldu. Neyse, konumuz değişimdi. Bir süredir insanoğlunun değişim karşısındaki adaptasyonunu ağzım açık, hayretler içerisinde izliyorum.

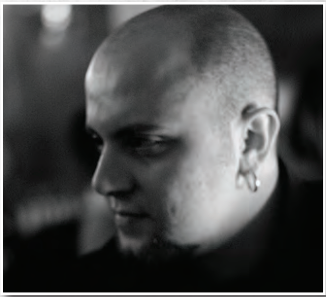
Hikâyeyi biraz başa sararsak, 6 ay önce hayatım bundan çok farklı bir noktadaydı. Sonra günün birinde işten ayrılmak istediğimi söyledim. Bu durum bazılarınıza çok normal gelebilir; ama on senedir aynı yerde çalıştığımı göz önünde bulundurursak (yakın çevremdeki arkadaşlarıma göre "gizli seri katil" olduğumun emarelerinden bir tanesi bu. Diğeri de "sakinlik"ti ama ondan pek kalmadı), benim için çok büyük bir değişimdi bu. *Yerime birini bulalım, aman dur yeni iş bakayım* derken ansızın ve hiç beklemediğim bir anda evlilik teklifi aldım. "*Eee işten ayrıldık, evleniyorum da, nasıl olacak lan şimdi*" diyerek geçirdiğim panik atak sürecinde ve sonrasında yeni işime başlayana kadar geçen zamanda aklıma takılan sorular da şekil değiştirdi: Yeni insanlar, yeni bir işleyiş, yeni ofis, yeni sorumluluklar, yeni iş tanımı; nasıl olacak lan şimdi? Tabii tüm bu süreç devam ederken uğraştığımız "*e hadi aileleri tanıştıralım, nikah günü nasıl alınıyor acaba, niye bu kadar çok gelinlik provası yapıyoruz, aha televizyon sehpasını unuttuk* (dipnot: hâlâ bir televizyon sehpamız yok. Kısmetse önümüzdeki birkaç sene içinde almayı planlıyoruz)" gibi mevzuların ardından ilk cümlede bahsettiğim 6 ay göz açıp kapayıncaya kadar geçti ve ben bu satırları -eh artık yeni diyemeyiz ama- işten çıkıp geldiğim -kendisi olmasa bile en azından içindeki eşyaları yeni- evimden yazıyorum. Ve şöyle bir geriye dönüp baktığımda; o panik atak dönem, bütün o koşuşturmalar sanki yüzyıllar öncesinde yaşanmış gibi geliyor. "*Masalın birinde bir kadın böyle şeyler yaşamış, çünkü benim hayatım aslında hep bu şekildeydi*" diyor içimdeki kocaman bir his. Ve ben içinde yaşarken hiçbir şekilde fark etmediğim ama geriye dönüp baktığımda şaşkınlık içinde kaldığım insanoğlunun adaptasyon yeteneği karşısında saygıyla eğiliyorum. Sizde de öyle mi bilmiyorum ama benzer bir his eski sevgililer için de söz konusu. Deli gibi aşık olduğun, yanında sanki zamanın durduğu adamdan/kadından ayrılıyorsun, ağlayıp sızlama dönemi bitiyor, yaraların sarılıyor ve sonra puf; hayatının aşkının bir anda yolda yanından yürüyüp geçen adam kadar "yabancı" hale geldiğini fark ediyorsun.

"Masalın birinde bir kadın böyle şeyler yaşamış, çünkü benim hayatım aslında hep bu şekildeydi" diyor içimdeki kocaman bir his.



Gerçi sadece bunlarla sınırlı kalmadı hayatımdaki değişiklikler. Sporun ne kadar güzel eylem, ne kadar büyük bir ihtiyaç olduğunu savunan insanlara karşı hiç utanmadan şırrak diye "oğlum deli misiniz, kanepede uzanıp PS3'te oyun oynamak varken manyak gibi koşup terlemenin nesini seviyorsunuz" cevabını yapıştıran bu insan haftanın üç günü sabahın 6:30'unda kalkıp spor yapıyor, üstüne bir de haftasonu iki gün yüzüyor. Tembelliklerim sadece sporla da sınırlı değildi tabii. Adeta küçük bir ayı yavrusuymuşçasına kış uykusuna yatma kapasitesi olan bu insan, spordan arta kalan iki gün de sabah 7:30'da kalkıp son on senedir ilk defa düzenli olarak kahvaltı yapıyor. Sigarayı hâlâ bırakamadım ne yazık ki ama aklımda o da. Bir ara umarım o konuda da hayatımda değişiklik yapmayı becerebilirim.

Şöyle bir bakınca, aslında değişiminin o kadar da kötü bir şey olmadığını söyleyebilirim. Bir sürü uğraşıp didinip de hayatın içinde güvenli bölgeler yaratmak ve bu güvenli bölgeler dahilinde yaşamak tabii ki çok konforlu ve rahat. Ama sanırım bazı noktalarda -tercihen bilinçli bir şekilde- risk almak gerekiyor. Gerçi en kötüsü de olabilirdi ve ben bu satırları ağlayarak da yazabilirdim. Bu her zaman, herkes için bir seçenek. Yine de yıllar geçip de geriye dönüp baktığında deneyip de "*iyi ki yapmışım*" ya da "*ulan her şeye rağmen güzeldi, denedim be*" diyebilmeli insan.



KÖR SAATÇİ

Furkan Faruk Akıncı

faruk@oyungezer.com.tr

Çılgınlığın ötesinde

Neredeyse beş yıldır sizlere Oyungezer'in en başlarından seslenen bu kel adam, bundan böyle her ay aynı şeyi derginin sonlarından yapmaya çalışacak. Tabii 15 yıldan uzun süredir sektirmeden okuduğum üç kişinin arasında bir yer sahibi olmak parmaklarımı titretmiyor değil. Tek umudum aralarında sırıtmamak… Haydi bakalım o zaman…

Derginin en içinde en çok olmak isteyip de bir türlü fırsat bulamayıp katkıda bulunamadığım iki köşe var: Bunlardan biri *Piksel*, diğeri *Ekran Dışı*'nın içindeki İçimizdekiler *& Dışımızdakiler*. Neredeyse her ay yapabilecek birkaç şey mutlaka aklıma geliyor ama ya söylemeyi unutuyorum, ya da yapacak vakit kalmıyor. Özellikle sinema konusunda söyleyecek çok şeyim olmasına rağmen bir şekilde vitrinden bakmak zorunda kalıyorum *Ekran Dışı*'na… Belki köşem sayesinde oyunlardan sonra en büyük tutkum olan korku filmleriyle ilgili daha çok şey paylaşma fırsatı bulurum sizlerle. Çok küçük yaşlarda Beta'yla, VHS'yle maruz kaldığım tür olan korkuyla yakınlığım sadece Cumartesi geceleri seyirlik bir şeyler bulabilmek için değil. Özellikle 75 ve 90 arası filmler ve çekim teknikleri cidden çok ilgimi çekmiştir her zaman.

Bunun iki sebebi var… İlki, bu filmlerin çoğunun cidden çok kötü olması… Kötü ve ucuz filmleri izlemeyi çok severim. Bu filmlerin çok kötü olmalarının da iki sebebi var bu arada: Milleti en ucuz maliyetle eğlendirmek istemeleri ya da cidden iyi niyetle yola koyulup olayı becerememeleri. Ancak arada sırada Sam Raimi gibi istisnaların ortaya koyduğu Evil Dead gibi gazoz parasına çekilmiş filmler, olayın sadece 'maliyet' olmadığını kanıtlar. Bu korku filmlerinin ilgimi çekmesinin bir diğer sebebi de kullanılan efekt teknikleri. Her zaman söylediğim bir şey var: Eğer bu mesleği yapmıyor olsaydım, plastik makyaj ve efekt uzmanı olmak isterdim. Farkında mısınız, korku filmlerinde CGI animasyon kullanılmaya başlandığından beri hiçbir korku filmi eski tadı vermiyor. Kameranın önüne koymadığınız şey o eski korku filmlerinin kekremsi tadının bir türlü veremiyor.

Ama gelin görün ki korku türü, sinema sanatının entellektüel gözleri tarafından -istisnalar hariç- her daim hor görülmüş ve dışlanmıştır. Evet, belki bu tür dahilinde faaliyet göstermiş olan yapımcı ve yönetmenler çoğu zaman türün değerini düşürecek hareketler yapmışlardır ama Coppola'nın *Dracula*'sı, Kubrick'in *The Shining*'i gibi örneklerin bulunduğu bir türde, eleştirmenlerin gözünde kült haline gelmiş pek az yapım vardır. Bunun en büyük sebebiyse korku türünde edebi bir anlatım yakalamanın, daha doğrusu adam gibi bir hikâye anlatıp karakter portreleri çizmenin cidden zor olmasıdır. Kaldı ki izleyiciyi içinde yaşadığı dünyanın gerçeklik konseptinden ayıran yapımların kaderidir eleştirmenler tarafından hor görülmek. Ancak kıssadan hisse şudur: Korku filmi çekmek zordur.

Universal stüdyolarında bulunan korku tünelini gezerken kendimi resmen evimde hissetmiştim. Özellikle zombilerin bulunduğu alanda tüylerim ürpermiş, ancak bir film setinde olduğumu düşünerek kendimi inanılmaz mutlu hissetmiştim. Belki de korku filmlerinin bir insanda tutku haline gelmesinin çok derinlerde yatan motivasyonu, içinde bulunduğumuz dünyanın genel geçer gerçekliğinin bize çok hitap etmemesidir. Belki de karanlık bir gecede mezarlarından kalkan ölüler, penceremize süzülüp gelen ve bize tatlı ninniler söyleyen vampirler, otuz metre boyunda olan gulyabani gibi varlıklar içimize huzursuzluk verirken gerçekten kötü adamlar tarafından yönetilen bu dünyanın ötesinde bir şeyler olabileceği fikrini bize aşıladıkları içindir onlara karşı hissettiğimiz bu sempati... Bilemiyorum... Ancak korku türü hem edebiyat, hem oyunlar, hem de sinema için cidden zor bir türdür ve tüm kült türlerin yanında saygı görmeyi hak eder.

Korku türü bu satırların yazarının üzerinde büyük etki bırakmış ve bırakmaya devam edecektir. Köşemin kurdelesini de bu türe karşı hissettiğim çağrışımlarla yapmak istedim.



Evet, korku türü bu satırların yazarının üzerinde büyük etki bırakmış ve bırakmaya devam edecektir. Köşemin kurdelesini de bu türe karşı hissettiğim çağrışımlarla yapmak istedim. Ne diyorduk? Biterken çalıyordu... Biterken bir şey önereyim öyleyse: In the Mouth of Madness – John Carpenter... İzlemeyen varsa, derhal!

Hoş bulduk tekrar...

Posta İdaresi



“OGZ yapımında kullanılan çok sayıda yazar ele geçirildi.”

Davulcuların çalar saat teknolojisine kafa tuttuğu, yanından geçtiği arabaların alarmını öttürdüğü ve ilahi adalet gereği sokak köpekleri tarafından kovalandığı bir ayı geride bıraktık. Kendinizi aç ve susuz, bizi de mektupsuz bırakmamışsınızdır umarım.

Yetmişinci Posta İdaresi başlıyor... Hoş geldiniz!



✉ ŞAHSİ GÖRÜŞÜM

Merhaba Eren Abi. Bunu yayınla diye değil, bir okurunun fikrini bil diye yazıyorum. Dergide en çok senin bölümünü okumayı iple çekiyorum. Bazen eğlendirip bazen hüzünlendiriyor olman harika.
Berkan Akdeniz

Teşekkürler Berkan. Belki örnek olur diye yayımlıyorum; kendim için değil değil, söylenmedik tüm sözler için. Söylemeyince bilmiyor insanlar. İyiyi de kötüyü de söyleyiverin. Sevgiler.

✉ GEZİ, AREFESİNDE, SLOGANI

Vay be Eren Abi,
Vay canına sayın Semihler.

Gezi olaylarına verdiğiniz desteklerden dolayı “OGZ yapımında kullanılan çok sayıda yazar ele geçirildi” gibi bir haberle karşılaşmaktan korkmuştum.
Bizi böyle masanın üzerine dizip editörlerden “T.C.” yazacaklardı hatta.



100. sayı arefesinde dergiyi yarım çıkarma ihtimaliniz var mı?
10 Kasım’da da derginin fiyatını yarıya indirelim mi? Bu arada merak ettim, hesapladım: 100. sayımız Şubat 2016’ya denk geliyormuş. O günleri de görecek miyiz acaba?

“Etiketin Yarısı” sloganı bence yanlış kullanılmakta: 78 TL fiyat etiketine sahip bir üründen 7 TL veya 8 TL almıyorlar ki...
Nereden böleceğimize kendimiz karar veriyorsak, 8TL etiketli bir ürünü 0TL veya 0TL’ye alabiliriz!

İyi ağustoslar...
Semih Etiğ

Yeri gelmişken arife/arefe karışıklığına dair lüzumsuz bilgi: TDK’nin yazım kılavuzuna göre Türkçedeki doğru yazımı “arife”, fakat sözcük Arapça “arefe”den geliyor.

✉ BECAUSE WAR...

erhaba. Posta İdaresi’ne iki sene önce yazmaya karar verdim, fakat nedense uğraşmadım. Bugün, “Yazacağım” dedim. Bunu yazarken eve gök taşı düşecek ve yollayamayacağım diye korkuyorum, o yüzden iki-üç kere yollayabilirim...
Her ihtimale karşı canlı yayında yaz mektubu, kaydı olsun. Google index’lesin, Wikileaks saklasın, başına bir şey gelirse onlardan alıp okuyalım. Mektup önemlidir.

Postacılık ciddi bir iştir. Yapılan bir araştırmaya göre 18-29 yaş arası insanların %90’ı yatarken cep telefonunu başucuna koymaktadır. Ama bu sonuncusunun konumuzla bir ilgisi yok.

Buraya donanım hakkında, teknoloji hakkında sormasa hiç kimse, güzel olur. Derginin arkasında, mistik bir ortam burası.
Tütsüleri de yaktık mı havamızdan geçilmez.

Kendimizi geliştirelim diyoruz, konferanslar videolar falan. “Çalışın, daha iyi olun.” Peki Afrika’da açlıktan ölen çocuk nasıl kendini geliştirecek? Veya savaşın içinde doğan, veya 13 yaşında tecavüze uğrayan, 19 yaşında gereksiz yere ölen... Bizim onlara karşı bir sorumluluğumuz var mı?
Başkalarına karşı da bir sorumluluğumuz var kanımca. Şanslı doğanlar olarak fırsat eşitliğini yaratmak sadece elimizde değil, sorumluluğumuzda.

Tabii devamlı bizim kadar şanslı olmayanları, sakat insanları düşünerek yaşamamız mümkün değil. Onların hayatını düzeltemeyiz fakat kendi hayatımızın değerini onlara bakarak anlayabiliriz. Aslında sıkıntılarımızın, dertlerimizin, aşk acımızın, kanserden büyük olmadığını görebiliriz. Allah’a şükür benim hiç böyle bir derdim olmadı hayatta. Fakat sanki dünyanın yükünü çeki-

yormuşuz gibi davranıp kendimizi salmamalıyız, hayata tutunmalıyız. Herkesin derdi kendine büyük, kabul ediyorum. Lakin sahip olamadıklarımızdan çok, sahip olduklarımıza bakmak gerek. Neyse, mesaj belli: Hayat güzel.
Aç olanı doyurmadığın sürece açın halinden anlamışsın, ne yazar?

Sen ne için yaşarsın hayatı Eren Abi? Ben mesela yardım edilecek insanlar için yaşıyorum, bizim kadar şanslı olmayanlar...
"Anlamak ve anlatmak için" diyebilirim sanırım. Özünde belki bencilce bir meraktan kaynaklanıyor olsa bile, öğrendiklerimi bir şekilde paylaşmak da istiyorum.

Bana öyle geliyor ki varlığımızın yegâne amacı bilgi aktarımı. Milyonlarca yıllık evrim sonucu upuzun bir sarmala kodlanmış talimatlarla başlıyor her şey. Yeni bilgilere ulaşabilmek için bir bilgi işlemciye ihtiyaç var ve o görevi biz üstleniyoruz. Bir kısmını kendimiz hallediyor, bir kısmını artık makinelere devrediyoruz. Genetik talimatlar, o talimatlar doğrultusunda çalışan beynimiz, beynimizin naçizane keşifleri, keşiflerin keşifleri... Daha iyi anlamak için çeşitli yöntemler geliştiriyor, bugüne dek bulduğumuz en başarılı yönteme bilim diyoruz. Gerçekleri anlamak isteyen herkes gibi benim de yolum oradan geçiyor. Bilgiyi taşıyan farklı araçlar üretmek, var olan araçları geliştirmek, bilginin doğru aktarımına katkıda bulunmak da önemini hissettiriyor.

Hemen ardından yaşam şartları geliyor, gecikmeden. Ama sadece insan türü ya da hayvanlar değil, tüm canlılar için. Hayatı korumak, mümkün olduğunca iyi yaşatmak için. Evrende mutlak iyiliğin ya da kötülüğün olmadığını anladığında da bir nevi yardımına koşuyor bu düşünce biçimi. İyi ya da kötü, böyle yaşıyor ve yaşatmak istiyorum.

Daha özele indiğimizde başka sebepler de var elbet. Ömrümün bir noktasında her şeyi bir kenara bırakıp sadece tek bir insan için yaşamayı da arzulamıştım. Yanlış değildi, fena olmadığı gibi. Fakat zaman bana aksini öğütledi.

Bir de benden nefret edenler, başarılı olmamamı isteyenler var, hayattaki en büyük motivasyonum onlar. Hater'ların yapamazsın dediğini yapmak, çatlatmak falan, bunlar çok güzel şeyler.
Seni bir şekilde motive ediyorsa ne âlâ, ama işi fazla inada bindirmemekte fayda görüyorum.

Kapitalizmi hiç anlamıyorum ya, bir kapitalizm lafıdır gidiyor. Öyle cart curt yeni bir şeyler alan değilim ama, şimdi ben bir kahveye 10 lira verince kapitalist mi oluyorum?
Doğrusu benim bilgi birikimim bu konuda yeterli değil ve kapitalizmin sağlıklı bir açıklamasını buraya sığdırmak hayli güç. Bu konuda biraz araştırma yapmanı, ardından da bu kahve konusunu bir daha düşünmeni öneririm.

Ben de gamer sayılırım, hardcore hatta, baya oynarım. Fakat "Millet kızlarla takılırken ben oyun oynardım! Pişman değilim yine yaparım" diyen çok yanlış yapıyor. Bir kere Kızlar >>>>> Oyunlar. Kendimizi kandırmayalım yani, her gün saatlerce oynasak bile başka şeylere vakit ayırmak lazım. Bir de "Kız kaldırmak için gitar çalacaksanız çalmayın, nokta" diyen var. Oğlum gitar ne ya gitar ne, bak ben de çalıyorum. Fakat müzik dünyasını sahiplenmiyorum, bunu diyen adam sanırsın Randy Rhoads. Gitar çalmak size kız getirecekse tabii ki onlar için çalmalısınız, yoksa ne için çalacaksınız? Kızlar dünyanın en güzel varlıkları. Sanki konsere çıkıyorlar ya...
Yeah, well, you know that's just, like, your opinion, man.

Büyümek güzel. Eskiden bazı oyunlardan korkardık, şimdi korkmuyoruz. Ne bileyim, hayatımız bizim kontrolümüze geçiyor. Ama yaşlanıyoruz. Gençliğimizden verip

"Derginin arkasında, mistik bir ortam burası."





yeni yetenekler kazanıyoruz. Hayat da bir oyun aslında. Yok yok, bunu kro gibi söylemiyorum. "Hayat bir oyun..." tarzı değil yani. Şey anlamında, RPG'ye benziyor, konuşma seçenekleri belli falan. Neyse.
Bence şu camı bir aralayalım. Mistik falan derken tütsü kafa yaptı galiba, toparlamak lazım.

New Vegas iyi oyun, oynamışsındır sanıyorum. 2012'de kışın gün saymıştım: "Yaz gelsin de alayım şu Ultimate Edition'ı! Of of bütün DLC'ler var içinde, saatlerce oynayacağım!" Ne oldu? Gerizekalı Bethesda yüzünden 1 saat oynadıktan sonra donma sorunları başladı, fps'de düşüşler yaşandı, tatilim zehir oldu. İlk ana oyunumda 45 saat oynadım fakat girilmedik bin tane yer, yapılmadık bin tane görev kaldı. Wasteland tanrıları belanızı verecek Bethesda. Belki de benim PS3 tozlanmıştır, bilmiyorum.
Yine iyi oynamışsın. En son YouTube'da bir speedrun görmüştüm, adam oyunu 40 dakikanın altında bitiriyordu. 40 dakika!

Bu yaz boş vakti olanlar vaktini boşa harcamasın, Otostopçunun Galaksi Rehberi derhal okunsun, Breaking Bad derhal izlensin. Siz birbirinizi tuzlayıp tekila shot yaptıktan sonra limonları yalarken ben istisnasız her gün 4-5 saat ders çalışıyorum bu sıcakta.
Hava soğuk olsa razı mısın peki 4-5 saat çalışmaya? Problem havadaysa senin için bir şeyler ayarlayabiliriz.

Justin Bieber, One Direction falan dinleyenlere laf eden güruh, ayıp be, herifleri bir kere dinlemedim (ayrıca bir grupta dört solist mi olur?) ama on sene boyunca aynı muhabbet dönmez ki? Sen evinde otururken Justin neler yapıyor be, komik değil.
Bu mektup nereye gidiyor bilmiyorum ama fanatikliğin iki tarafı da hiç hoş değil.

Eren Abi senin yaş kaçtı?
**Yer yıl değişmekle birlikte, bu ay itibarıyla net yirmi beş.
İyi ki doğdum, ben.**

Bu yazı dergide yer aldığında Iron Maiden'ı üç yılda iki kez dinlemiş olacağım. Gerçi iğrenç bir setlist'le çıkacaklar...
Eddie'ler götürsün seni.

Tuğbek Abi'nin geçen hafta yazdığı Cesur Yeni Dünya'sını beğendim, güzel bir ideolojiye sahip. Ayrıca kendisi deli Aldous hayranı, başlık oradan, eminim.
"Aldous Blake" takma adını kullanan birinin Aldous Huxley ve William Blake hayranı olduğunu kestirmek çok zor olmasa gerek. O değil de, bir zamanlar bir Masaüstü Generali vardı, ne oldu?

Milattan önce insanlar kılıçla bıçakla savaşır, sporda insanlar birbiriyle, firmalar daha iyi oyun yapmak için, sınavlarda öğrenciler yarışır, buhar makinesi icat edilir, savaş devam eder, atom bombası icat edilir, savaş soğur... Fakat devam eder. Ülkeler eşit olur, savaş yine de devam eder, birisini elde etmek için savaşılır, uzayın daha derinliklerine gitmek için bilim adamları birbirlerinden alakasız yerlerde çalışırken savaşır, birbirinden nefret eden iki insanın psikolojileri savaşır, ben hater'larımla savaşırım, gün gelir her insanın kendine ait gezegeni olur, gün gelir meşhur distopyalardaki gibi her insan bilinçsiz olur fakat savaş devam eder, insanın sevmediği ofis arkadaşlarıyla, yolda kafayı takıp geçmeye çalıştığı araç sürücüsüyle, bir oyunda skorunu geçmeye çalıştığınız sizden kilometrelerce ötedeki adını bilmediğiniz insanla, Aperture Science iseniz Black Mesa'yla...

"In the new world of Mojave Wasteland, fighting continued, blood was spilled, and many lived and died – just as they had in the Old World.



“Bu oyunları alman için kefil olan bir büyüğün var mı?”

Because war... war never changes...”

Biterken çalıyordu:
Amazing - Kanye West
Ata Öz

Savaş iyi çocuk, ama bir Çelik değil.

✉ OYUNLAR, OYUNCULUK, OYUNLARIN İÇERİĞİ

Merhabalar Eren Abi. Nasılsın, iyi misin? Temmuz geldi, insanı canından bezdiren sıcaklar başladı. Klimaları açıp oyun oynama zamanı geldi, sevinelim mi üzülelim mi? Bilemedim. 17 günlük ABD gezimden sonra bu mail'i atmak istedim. Farkındaysan US klavye kullanıyorum, gitmişken bir BlackWidow aldım, zahmet olmazsa Türkçeye çevirirsin. Şimdiden sağ ol.
Eh, bayağı uğraştırdı doğrusu... Hatta oturup baştan yazmam gerekti. Kullandığın klavye başka dilde de olsa Türkçeymiş gibi kullanabileceğini biliyorsun, değil mi? Hatta örneğin Windows'ta gerekli ayarı yaptıktan sonra sadece Alt+Shift'e basarak aktif pencerede US ile Türkçe Q arasında hızlı geçiş yapabilirsin. Ben de evimdeki klavyeyi Amerika'dan almıştım ama Türkçe Q olarak kullanıyorum.

Aylar önce Merlin'in Kazanı'nda bir yazı okumuştum, SoulCalibur serisinde bayan karakterlerin göğüs ölçüleri her oyunda artıyormuş. Sonra, Mortal Kombat'taki bayan karakterlere baktığımızda, bazıları dövüşçüden öte striptizci gibi giyiniyor. Dead or Alive malumunuz; oynayanlar biliyor, oynamayanlar da YouTube'dan bakıversin. Şimdi ben bütün oyun karakterleri kara çarşaflı olsun mu diyorum? Hayır, kadını oyununa göre giydirsinler. Dövüşçü kadının ne işi var dekolteyle, çıplaklıkla? Bu şekilde oyuncuların ve ailelerin de daha mutlu olacağını düşünüyorum, haksız mıyım?
Her oyunda aynı kartın kullanılması can sıkıcı bir durum ama kaşınan da biz değil miyiz? O yüzden “daha çok satıyor” deyip üzerimizden atmaktansa “daha çok alıyoruz” demeliyiz. Bu yönde bir talep olduğu ortada ve bu doğal bir durum. Oyun yapımcıları ve dağıtımcıları illa ki bunun üzerinden daha çok para kazanmak istiyorsa başka bir yolunu bulmalı. Doğrudan cinsel içerikli oyunların sayısı artabilir mesela. Ama bu biraz da toplumsal algıyla ilgili, Batı'da ne derece kabul görür bilmiyorum. Böyle bir oyunu alan insan otomatik olarak sapık olarak nitelendirilecekse bu iş yürümez tabii.

ABD'de GameStop'dayken şu dikkatimi çekti: Last of Us ve Injustice almıştım ve parayı vermeden önce adam, “Bu oyunları alman için kefil olan bir büyüğün var mı?” diye sordu. Okulla beraber gittiğimiz hocalardan birinden rica etmem gerekti... Şimdi Türkiye'de böyle bir şey olmadığı için 10-12 yaşında, ergenliğe girmemiş çocukların böyle oyunları oynaması ne kadar sağlıklıdır? Oyunlardaki şiddete bu kadar yaygara koparan, “Oyunlar katil yapıyor” deyip etrafı galeyana getiren medya bu konuya neden değinmiyor?
Eh, ülkemizde medyanın bir konu hakkında çözüm ürettiği pek sık rastlanan şey değil.

Bence Türkiye'de de böyle bilinçli bir oyunculuk ve oyun satışı gelişmeli.
Haklısın ama acaba sınırlandırmayla, yasaklamayla çözülebilecek bir konu mu bu? Oynamayı kafaya koyan çocuk bir yolunu bulur oynar yine. Oynayamasa bile gider videosunu falan izler yani. Bana kalırsa iş ailede bitiyor. Yaş sınırları oyunların içeriği hakkında çok kabaca bir fikir vermek için var ve tek başına yeterli değil. Herkes her konu hakkında bilgi sahibi olmak zorunda değil ama artık oyunlar hayatımızın önemli bir parçası ve çocuk yetiştiren herkesin kendini bu konuda da geliştirmesi şart.

Eren Abi, eğer oynadıysan, Deadpool nasıl olmuş? Oynamadıysan da ofiste bir sorar mısın? Evet, Temmuz sayısında incelemesi var ve ben bunu yazarken dergi çıkmıştı ama yine de kişisel görüşle inceleme farklıdır.
Sana, Ali'nin incelemesinde yazmayan bir şey söyleyebileceğimi sanmıyorum Miran. Aksiyon anlamında çok büyük bir beklenti içine girmediğin sürece gayet eğlenceli bir oyun. İndirime girdiğinde alınıp oynanabilir, bol bol gülünebilir.

Allah izin verirse eylülde OGZ HQ'da olmak istiyorum. Gelmeden haber ver demiştin, ben de veriyorum, gelirken size acı biber ve miktarı net olmayan börek, çörek, pasta türünden şeyler getirmeyi umuyorum. Ama acı biberi kesinlikle getireceğim. Umarım aranızda acı seven vardır :D Eğer izin verirseniz büyük ihtimalle sizinle röportaj yapacağım, okul gazetemde yayınlansa bayağı güzel olur. Umarım kabul edersiniz ya da müsait olursunuz. Vereceğim rahatsızlıktan dolayı şimdiden özür dilerim. Saygılar.
“Eylül” çok geniş bir zaman dilimi... Gelmeden bir iki gün önce telefonla arayıp sor ki toplantı gününe falan denk gelmesin, problem olmasın. Acıyı severiz, ama sen bize insanı daha güçlü yapanından getir (yakın zamanda House of Cards izledim, evet).

Eren Abi, bana sorarsan Türkiye'de oyuncu olmak zor bir iş. Aileler çocuklarının doktor olmak yerine bunlarla uğraşmasına katlanamıyor. Ben kendi ailemden bahsedeyim. Oyunculukla, pro-gamer'lıkla ilgili

Diyor ki...

Merhaba Eren Abi. Ben şu iki yaşında Need for Speed ile oyun dünyasına katılan genç. Geçen ay, tasarladığım oyunu göndermişim. Benden oyun tasarlamamı değil de oyun yapmamı istemiştin. Babam yazılımcı, bu yaz bana ders vermeye başladı. İnternetten de Unity tarzı oyun motorları ile ilgili dersler izliyorum. Kim bilir, belki 1-2 yıl içinde size oyunumun bir demosunu gönderirim.
Onur Ekin Aydın

Gezenti



İtalya'dan Çağrı Akgür, ABD'den Miran Özalp, İtalya'dan Berk Gür ve Fransa'dan Beren Ansen'e kocaman teşekkürler!

Mektuplarınız için adresimiz,
postaidaresi@oyungezer.com.tr
Sen de yaz, sen de bir şeyler söyle. Söyle sevda içinde türkümüzü, aç bembeyaz bir yelken, neden herkes güzel olmaz, yaşamak bu kadar güzelken?

bir şey anlatınca ailem bazen içten, bazen dıştan gülüyor, önemsemiyor. Yazılımcılığa, oyun geliştiriciliğine de hiç sıcak bakmıyorlar. Bunlar benim hedefim, ama beni pek destekledikleri söylenemez. Ben MIT düşünürken onlar Hacettepe Tıp düşünüyor. Eminim birçok arkadaş benimle aynı durumdadır. Mutlu olacağım bir meslek yerine geleceğimi daha rahat kuracağım bir meslek seçmemi yeğliyorlar. Ama ben bunu istemiyorum. Bir defa ben biyolojik canlıları pek sevmem. Kandan, damardan hiç hazzetmem. Ama benim cerrah olmamı çok istiyorlar. Ayıkla pirincin taşını... "Anne ben yapamam" diyorum, "Alışırsın" diyorlar. "Doktorluk hiç eskimez, doktorun yeri sağlamdır" gibi şeyler söylüyorlar. Yok bilmem kimin kızı/oğlu genetik mühendisi olmuş, iş bulamıyormuş ya da 2000 TL'yle geçiniyormuş...

Ben zaten Türkiye'yi baz almıyorum ki? Avrupa'da ve Amerika'da oyun sektörü Türkiye'ye kıyasla bayağı gelişmiş ve bu sektörde milyon dolarlar dönüyor. Çok basit bir indie oyun insana bir doktorun beş-altı yılda kazanacağından daha fazlasını kazandırabiliyor (bkz. Minecraft). Ha, Türkiye'de oyunculuk gelişmedi mi? Gelişti, ama bence hâlâ gurur duyacağımız bir oyunumuz yok, ya da diğer ülkelerle yarışır durumda değiliz. Yani bence sizin bu sektörle ilgili bilir kişiler olarak konferans, makale, köşe yazısı gibi yöntemlerle insanımızı bilgilendirmeniz gerekir. **Sorumluluğu üzerimizden atmak gibi olmasın ama bu konuda Türkiye'deki potansiyel oyun geliştiricilerine de iş düşüyor. Ülkemizde geliştirilip başarı kazanan oyunların sayısı arttıkça, bu oyunlar daha fazla ön plana çıktıkça insanların bakış açısı da değişecektir.**

Hepinizi saygıyla selamlıyor, hayırlı Ramazanlar diliyor ve iyi bir yaz geçirmenizi umut ederek mail'imi bitiriyorum. Şimdiden teşekkürler.

Not: Bir tane de Gezenti fotosu yolladım, umarım yayınlarsınız. Anlaşılan bu sayı çok yer kaplayacağım :D Bir de aranızda AC/DC olur, Metallica olur, Iron Maiden olur dinleyenleriniz var mı? Varsa kimler? Notta bile soru soruyorum, nasıl bir insanım ben? :D
Miran Özalp

Çok cici bir insansın Miran. Hoşça kal.

✉BİR GOYUNUN RİCASI

Merhabalar. Öncelikle teşekkür ederim; Oyungezer müthiş bir dergi, müthiş bir site ve müthiş bir aile. İnsanın sadece okuyarak, hiç görmediği insanlara karşı kendini yakın hissetmesi inanılmaz. Her goyunun yazdığı ilk mektuplar/mail'ler gibi ben de ne yazacağımı bilemiyorum. Yıllardır bir mail atıp



en azından teşekkür etmek istemiştim (öhö... üşengeçlik... öhö).

Sizden küçük bir ricam var. Stalker: Call of Pripyat'ın yıllardır (en azından aylardır) hazırlanan modu MISERY 2.0 bugün çıktı. Moddan çok yeni bir oyun olmuş çünkü getirdiği yeniliklerin boyutu devasa. Ricam odur ki sevgili Oyungezer o nadide sayfalarında bu moda da yer versin; iki güzel şey birleşsin ve dergiden/siteden gökkuşakları fışkırsın.

Aslında bahsedecek ne çok şey varmış, sanki uzak kaldığın bir can dostunla yeniden buluşmak gibi şimdi hepsi aklıma yağıyor. Lakin sizi boğmak istemiyorum. Belki bir dahaki sefere. Ailemize güzel bir yaşam diliyorum.
Ömer Yaraşlı

Merhabalar Ömer. MISERY modunun bir önceki sürümünü yamalarıyla birlikte geçen Mart sayımızın DVD'sinde vermiştik. Bu yeni sürümüyle birlikte boyutu bir hayli büyümüş, DVD'ye sığdırmak zor olmuş, ama yine de yazdım bir kenara. Seni de bir kenara yazdım, bunu saymadım, bir daha beklerim.

Başlangıcı olan her şeyin bir de nesi vardı? Unuttum. Bir elin nesi var deseniz, soran da bilmiyor. Siz de bilmediklerinizi sorun, bildiklerinizi yazın, yayımlayalım... Hah, hatırladım: Son.
-Eren Okka



@oyungezer

@oyungezer dvd'lerinizi karıştırırken buldum bunu. ne mükemmel bir şey. http://www.youtube.com/watch?v=J46RY4PU8a8 **(Umut, @milleniumicton)**

Oyungezer Dergisi Editörü Tuğbek Ölek şu anda OnHayat'ta! A Haber yayın linki: http://www.ahaber.com.tr/webtv/videoizle/ahaber/canli_yayin
(OnHayat, @OnHayat)

Ne zamandır yapayım diyordum #oyungezer pic.twitter.com/eODJcMFhHb
(Okan Yalçın, @okan_orhun)

Acaba Level,Oyungezer, PCGamer gibi oyun dergilerinde nasıl işe başlanıyor ?
(Halil İbrahim Güngör, @halilgun17)

Her ay *@oyungezer* elime gecince tatli bi heyecan oluyor icimde...yaz okuluna birebir
(Doğaçhan Hepyükselen, @dhepyukselen)

@pebblesinmymind eyvallah :) Oyungezer emektarlarına selamlar, ortaokuldayken hayalim Level yazarı olmaktı, öyle aklıma geldi şimdi.tey tey.
(alp gorc, @marseyyez)

@girayozil Oyungezer Temmuz sayısındaki yazınız için bir oyuncu/gezi eylemcisi olarak teşekkür etmek istedim.Ellerinize sağlık.
(Silivri Zindanı, @SilivriZindani)

Bu ay Oyungezer alırsanız Grid incelemesini kesinlikle açmayın! Eğer açtıysanız, fotolara asla bakmayın! Hayattan soğuttun :(*@goktugyuksel*
(Burak Eken, @Burak_Eken)

@oyungezer Ramazanda oyungezer iyi geldi
(Anıl Tanrıkulu, @spartanil)

@oyungezer son sayınızda battlefield 4 ile MGS V yoook nedennnnn
(efe"muneh"canik, @SoapMacTavish_M)

Para biriktirmeye başladım gene oyungezer temmuz sayı bekle beni :D
(Nazım Güngör, @Dianires)

Oha lan Cinarcikta Oyungezer dergisini buldum :O
(Gamer Chappuler, @troublerhan)

oyungezer steam indirime girmiş diye video çekmiş ne steam'i la torrent varken :D
(Osman Efe, @haftada7osman)

Arka kapaktaki "ANAVATAN SİZİ ÇAĞIRIYOR" yazısındaki mesaj umarım ANAP ile ilgili değildir *@oyungezer* ***(Enes Baki YENER, @ebyener)***

Oyungezer ofisinde heyecanlı saatler. :)
(Furkan Faruk Akıncı, @michbro66)

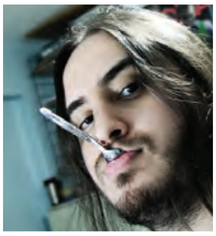
@oyungezer Ani aydınlanma: DEAD SPACE=SYSTEM SHOCK-GLADOS
(Yigit Ozcelik, @GamerBookwormTR)

Abi Mortal Kombat 2 kaç disket? Yaaaa... Peki 1 kaç disket? *@oyungezer* ***(Gün, @perfect5tranger)***

@oyungezer earthworm jimin çizgi filmi turkiyeyi teğet geçmedi. Kanal d de yayinlandi. Son jeton dan tekzip istiyoruz :)
(Kadir Yücel KAYA, @tassadarzakarum)

@oyungezer Posta Idaresi'nin idaresini derginin gediklikerinin alması gerekiyor. Nitekim orası soru-cevaptan ziyade bir dertleşme yeriydi...
(Enes, @deadasdeadcanbe)

PIXEL



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

SCREAM FOR ME MANİSAAAAAA!

Dövüş oyunu sevenlerin aklına gelen en büyük turnuva olan EVO'nun 2013 finalleri yine şahaneydi. Günümüz dövüş oyunlarının yanına eklenen ve benim için de sürpriz olan *Super Smash Bros. Melee* büyük ilgi gördü. O koca gamepad'in tak-tuk tuşları eşliğinde yüz binden fazla izleyici ekran karşısındaydı. Zaten bu seneki etkinlik 140.000 izleyiciyle rekor kırdı. Nintendo bu stream konusunda biraz gıcıklık yapsa da, aslında vaktiyle ne kadar önemli ve 'son kullanma tarihi' olmayan bir oyuna imza attım diye gururlanmalıydı.

Tabii ben her izlediğim maç sonrası "*ah şu EVO'nun benzeri ülkemizde de olsa...*" diye iç geçirmekten verem oldum. Diğer türlerde turnuva kültürümüz çok iyi olsa da nedense şu dövüş oyunlarında bu kültür bizde pek oturmadı. 2014 umarım bu açıdan bir kırılma noktası olur. Bunun haricinde Capcom'un EVO'da *Ultra Street Fighter IV*'ü açıklaması (yeni karakterler ve arenaların eklenmesinden oluşuyor) bence bir başka ayıbıydı. Bildiğin DLC işte, niye "yeni oyun" makyajıyla beni salak yerine koyuyorsun ki? Bir de abicim; başka SF oyunu ile uğraşsana artık? Alpha 4 mesela? Bak sinirlendim yine...

Lafı askerliğe getireyim. Yaş 30 olunca insanın gidesi geliyor işte :) Kısa dönem olarak buralarda muhtemelen olamayacağım, ama aklım burada olacak. Manisalı okuyucularımızı da merkeze beklerim yani :) 5,5 ay da az sayılmaz, yalnız bırakmayın beni (hemen de duygu sömürüsü!) Oyunsuz, internetsiz bakalım bu kalp kaç gün dayanacak, göreceğiz... O güne kadar herkes kendine iyi baksın, gelince görüşeceğiz buralarda umarım ;)

AYIN ÖNERİLERİ

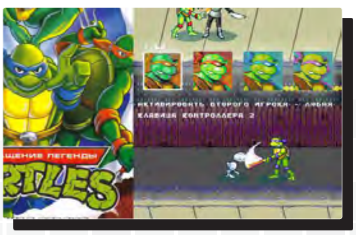
- **Elysium, Imagine, Mud, Kick-Ass 2, Miracle in Cell No.7** yeni albümleri izlenir.
- **Devildriver, Franz Ferdinand, Avenged Sevenfold** albümleri beklenir.
- Hiçbir konsere gitmeyin lütfen, kıskanıyor olacağım :(

GOAL 3 VE RIVER CITY RANSOM'A FİLM GELİYOR

Kim derdi ki bir gün bir oyun filmi haberine gerçekten sevineceğim? Bir zamanlar Goal 3'le gönlümüzde taht kuran ve artık sadece remake'leriyle ayakta duran Nekketsu serisinin, herkesi şaşırtan bir kararla filminin çekileceği duyuruldu. Oyun filmlerinin korkunç şöhreti aşikâr ama serinin mizah tonu tutturulursa gülmekten yerlere yatacağımız da kesin. Film oldukça sorunlu bir lise olan Nekketsu'ya transfer olan Kunio ve ekibinin maceralarını konu alacak. Ve ilk görüntüler de filmin gayet seriye sadık kaldığı yönünde, hadi hayırlısı bakalım.



HALA MEGA DRIVE DİYORSUN!



Mega Drive'in resmi ölümünün üzerinden 16 yıl geçmiş olsa da konsol için yeni oyunlar gelmeye devam ediyor. En azından homebrew cephesinden. Mega Drive'daki TMNT: The Hyperstone Heist anılarınız uzun süredir depreşiyorduysa ilacınız Rusya taraflarından geldi, TMNT: The Legend Returns. Tamamen ev yapımı ve bedava olan Legend Returns oldukça sıradan bir ilerlemeli oyun olsa da yer yer hasret gidermenize yardımcı oluyor. Tabii oyundaki sayısız bug'ı, rezalet yapay zekayı ve tekdüzeliği eskiden de olduğu gibi görmezden gelebilirseniz...

AMIGA CEBE GİRİYOR

İnsan şu haberi okur da nereden nereye demez mi be? Geçen ay Writers' Group Film Corp. isimli bir şirket bir zamanlar fırtınalar estiren Amiga Games Inc'i 300'ün üzerinde klasik oyununun lisansıyla beraber toplam beş yüz bin dolara satın aldı. Bu olayın bizi ilgilendiren tarafı ise şurada; firma şimdilik isimleri açıklanmayan Amiga oyunlarını el konsolları ve telefonlara çıkarmayı planlıyor. Bir zamanlar koca bilgisayarlarda çalışan oyunların artık ufacık telefonlarda çalışması? Yaşlanıyoruz.



FAMICOM 30 YAŞINA BASTI

Oyuncu olup da Famicom'u (yani Batı'daki adıyla NES'i) kıyısından köşesinden de olsa kurcalamamış biri var mıdır acaba? Sayısız serinin doğduğu, oyun tarihine yön veren belki de en önemli 2-3 konsoldan biri olan Famicom 30 yaşına bastı. Kişisel olarak benim de adeta bir kardeş gibi bağrıma bastığım sistem eğer var olmasaydı inanın oyunculuk şimdikinden çok daha renksiz ve tatsız bir şey olurdu. Zelda'sız, Donkey Kong'suz bir dünyaya kim çocuk getirmek ister ki zaten? Nice yıllara Famicom'um!

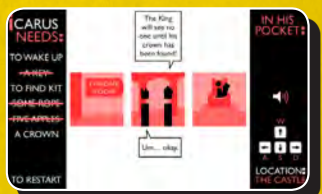


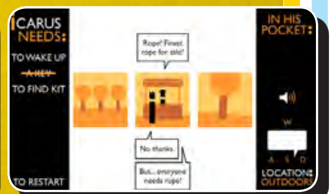
ICARUS NEEDS
THE REBIRTH/THE REAPER

Bu ay istedim ki adventure'dan gidelim. Önümüzde iki farklı yerden toplam üç oyun var ve üçü de ücretsiz olarak sizi bekliyor. Bunlardan *Icarus Needs*, yaklaşık 6-7 dakikalık bir oyun. Sadece ok tuşlarıyla oynanıyor. *Icarus* adlı karakteri yöneteceğiniz bu oyunda gideceğiniz yönler ekranda parça parça karelerde verilmiş durumda. *Icarus*, bir rüyada ve asıl amacı uyanmak. Garip garip yerler görüyor ve girdiği mekanlardan çıkmak için garip garip çözümler gerekiyor. Dev bir ankesör üzerinden yolunuza devam da edebilirsiniz veya çölde ip satan satıcıya 6 elma rüşvet verebilirsiniz. Garip işte; dedik! http://bit.ly/143dXmf

The Reaper ve *The Rebirth* ise iki farklı oyun, kendilerine göre hikâyeleri var ama oynanış türü aynı; 'point&click'. Piksel art şeklinde tasarlanan oyun bakmayın, öyle basit gibi gözüküyor. 'Old-school p&c' türü oyunların resmen geçmişten geleceğe ışınlanmış hali. Save özelliği de bulunuyor. *The Rebirth*'te hükümette çalışan adamımız ofiste sıradan olmayan bir olay yaşıyor ve ofisten çıkması gerektiğini düşünüyor. *The Reaper*'da ise Azrail'i çağırabilen bir karganın dik dik baktığı ortamda arkadaşınızla birlikte "bir şeyler" yapmaya çalışıyorsunuz. Mantık aynı, etraftan eşyaları topla, birleştir veya tek tek doğru yerde kullan. Boyut olarak minicik olan bu iki oyun da aslında oldukça karanlık bir havaya sahip. Yerli yerinde ses ve müziklerle de atmosfer sık sık geriliyor. Hastasıyım! (bkz. OGZ_DVD) **-Volkan**







UNUTULMAZ SERİLER

BU KALP SENİ UNUTUR MU?

COLIN MCRAE RALLY

Colin McRae Rally 2.0'ı yıllar önce ilk kez oynarken oyunun gerçekçiliği ve heyecanı karşısında yaşadığım coşkuyu asla unutamam. Aynı şekilde bana ralli sporunu sevdiren *Colin McRae*'in 2007'deki ani ölümünün yarattığı şoku da. O yüzden en sonda söylemem gereken şeyi müsaadenizle başta belirtmek istiyorum: Toprağın bol olsun be Colin.

Efendim olayın acılı kısmını bir yana bırakırsak İskoçyalı efsanevi ralli pilotu Colin McRae'in teknik danışmanlık yaptığı serinin ralli oyunları kategorisinde yeni bir çığır açtığını gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz. *Codemasters* tarafından 98'de çıkan ilk oyun değil de hemen ardından gelen ikincisi, zamanı için olağanüstü sayılabilecek hasar modellemeleri ve harika bir sürüş hissi veren dinamikleriyle oyun dünyasını fazlasıyla sarstı kuşkusuz. Ama seriyi o kadar da ciddi sanmayın, Avustralya turunda uzaylıların kaçıracağı kadar hınzırdır da aynı zamanda.

Tabii piyasada onlarca farklı yarış oyunu varken CMR'yi ayrı bir yere koyan insanı çıldırtmadan simülasyona yakın bir tecrübe sunması oldu kuşkusuz. Zira kendine simülasyon demekten çekinmeyen çoğu oyunun tek yaptığı arabayı habire spin attırmak ya da virajları kesinlikle döndürtmemek ne de olsa. Bu eşsiz sürüş zevkinin yanına *Nicky Grist*'in yol tarifleriyle arabayı hasar almadan zamana karşı yarışarak amansız bir yolda tutma mücadelesi ve kısıtlı sürede arabayı onarma falan eklenince seri adeta aldı başını gitti. Allah için hep de üzerine koyarak harika oyunlar çıkardı adamlar.

Lakin serinin off-road mücadeleler gibi yenilikler içermek adına adının başına *Dirt* eklemesi pek de uğurlu gelmedi ve Colin McRae sadece birkaç ay sonra bir helikopter kazası sonucu vefat etti. Bunun üzerine seri yaratıcısının adını, tamamen ona ithaf edilen Dirt 2'de son kez kullandı (hatta oyunda *Colin McRae Challange* diye bir mod bile vardır) ve yoluna Dirt olarak devam etti. Gerçi artık ondan sonrası beni ilgilendirmiyor tabi. Nitekim efsanevi pilot ardında "En Gerçekçi Çarpışma Motoru", "En Gerçekçi Ses Modellemesi (Saniyede 96 farklı ses)" gibi 6 farklı alanda Guiness Rekorlar Kitabına giren sekiz oyunluk bir seri bıraktı ve Codemasters hala bu işin ekmeğini yemeye devam ediyor. Gözü yaşlı beni de unutmayın tabii, ühü . . . **-Emre Sümer**









SARGE



ADAMIN DİBİ

Kabul edin, hepimiz Sarge'ı karakter seçme ekranında en çabuk göze batan adam olduğu için seçtik (hatta ben daha önce yüzünü hiç görmediğim için ikinci oyunun kahramanı **Bitterman** sandım en başta). Ama sonra, kolların bacakların havada uçtuğu maçlarda ağzındaki purosunu düşürmediği, canı yandığında "Arrrrgghh!" diye bağırıp karizmayı asla çizdirmediği için, Quake ruhunu kusursuz taşıdığı için sevdik onu. Zaten diğerleri neydi öyle, yürüyen göz falan? O yüzden korkmayın, evrenin tek Sarge seven insanı siz değilsiniz.

Daha akın akın saldıran Strogg'lara karşı tek başına mücadele ettiği açılış videosundan nasıl bir adam olduğunu anladık Sarge'ın: Savaş meydanlarını çocuk parkı olarak gören, elde ettiği zafer ve gururla taşıdığı yara izleri sonucu ego manyağa dönüşen bir savaş makinesi. Zira kendisi sadece **Quake 3**'te yer almasına rağmen kıdemli ve cool savaşçı steryotipiyle öylesine kısa sürede özdeşleşti ki kısa sürede serinin bütün elemanlarını gölgede bıraktı.

Eğer bu anlattıklarıma inanmıyorsanız kendisini **Arena Eternal**'da karşınıza alın da görün. Yavaşlığından cesaret alıp atağa kalktığınızda üzerinize yağan roketler, bir şekilde yanına yaklaşabilirseniz de pompalı tüfek mermileri size gereken cevabı verecektir. Tabii daha önce Railgun'la tekte indirilmediyseniz (siz gene de oyunun en başında gelen kolay botlardan olduğunu çaktırmayın, daha Tier 1 lan).

Affınıza sığınarak histeriye dönüştürdüğüm bu fanboyluğu (TDK ağladı be) bir kenara bırakırsak sahip olduğu popülerlik seviyesine rağmen Sarge'ın yüzünü bir daha görmemiz ne yazık ki çok zor gibi geliyor bana. Ne de olsa adam bula bula öyküsü olmayan tek Quake'i bulup onda yer aldı ve kaderi oyunun diğer botlarından çok da farklı olamayacaktır. Quake 3 ilk çıktığında bir süre umutla belki öykü içeren bir versiyonu da çıkar diye beklemiştim ama nafile. Üçüncü oyunun elden geçirilmiş tarayıcı versiyonu olan Quake Live sayılmaz tabii.

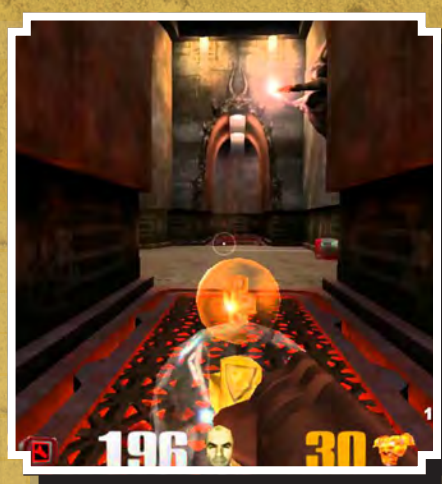
O yüzden kendisiyle görüşebileceğimiz tek yer olan er meydanına geri dönüyorum müsaadenizle. Mikrofon sende Sarge:
"Everyone drop and give me 20!"-**Emre Sümer**

KİMLİK

Boy & Pos: 1.85m & 79kg
Yaratıcı: id Software
Tarz: Can almak, can vermek, puro tüttürmek
Favori Platformları: PC, PS2, 360







PSN & XBLA

PSN

XBLA



CORVETTE EVOLUTION GT

Baba arabasını kullanmanın müthiş gerginliği

Kendi adıma, oyun ve gerçek tecrübe arasındaki sınırı kaybetmeye çalışmanın gereksiz olduğuna inanıyorum. İşte Corvette Evolution GT de bu konuda ne kadar haklı olduğumu bana yeniden hatırlatan oyunlardan. Mesela yüksek hızda seyrederken metal bir yarış duvarına sürtmek bile tıpkı gerçekte de olduğu gibi arabanızı duman ederek sizi erken emekliye ayırıyor. Bu durum yıllardır çevredeki objeleri sadece bir hız kaybettirme nesnesi olarak gören biz yarış oyuncuları için gayet sinir edici, acı bir gerçek. Onun haricinde oyunda arabaların viraj alma kapasitesini ya da hızlanma yeteneğini belirleyen şeyler arabaların özellikleri değil, karakterinizin seviye atladıkça geliştirilebilecek sürücülük yetenekleri ki aslında bu son derece yaratıcı bir yenilik olmuş bence. Ama olay babanızın arabasını sağa sola çarpmadan sağ salim eve getirmek olunca içinizdeki hız canavarı da şahlanmıyor tabii. Ona göre verin kararınızı. **-Emre Sümer**

Platform: PS3, PS2
Çıkış Tarihi: 18 Haziran
Fiyatı: 9,99$
Yapımcı: Milestone
Oyuncu Sayısı: 1-4



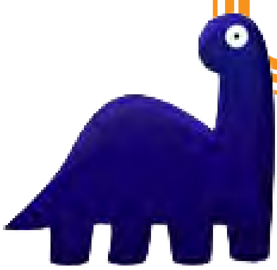
GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS

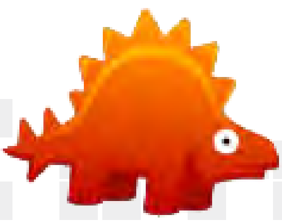
Hiçbir şey için geç değil

Sevgili okurlar, biz bu oyunu nasıl kaçırmışız! 40 yılın başı bir Giana Sisters çıkmış da nasıl incelememişiz? Bu utancı ta martta çıkan oyunu anca bugün inceleyerek kapatmak istiyorum müsaadenizle. Efendim Amiga ve C64'e Super Mario'nun birebir çakması olarak çıkan (kimse kusura bakmasın) serinin üç yıl önce DS'e çıkan ikinci oyunundan sonra iflahı kesilmişti hatırlarsınız. Lakin sevenleri boş durmadı ve Kickstarter'da tam 150,000 dolar toplayarak bu oyunun çıkmasına vesile oldular. Oyunumuzun en temel özelliği Giana'nın farklı yeteneklere sahip iki farklı oynanabilir kişiliğe sahip olması ki diğerine geçiş yaptığınız anda aynı Silent Hill'deki gibi çevreniz bir anda değişiveriyor. Dünya kararıyor, huzur dolu müzikler yerini Machinae Supremacy'in ellerinden çıkma hevay metale bırakıyor. Lakin oyunun acımasız zorluğu da size bir an nefes aldırmayıp olayı bir maceradan çok durmadan koşturduğunuz bir maratona çeviriyor. Platformlardan kayıp düşmek isteyenlere. **-Emre Sümer**

Platform: Xbox 360, PS3
Çıkış Tarihi: 20 Mart
Fiyatı: 1200 MP
Yapımcı: Black Forest Games
Oyuncu Sayısı: 1

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR





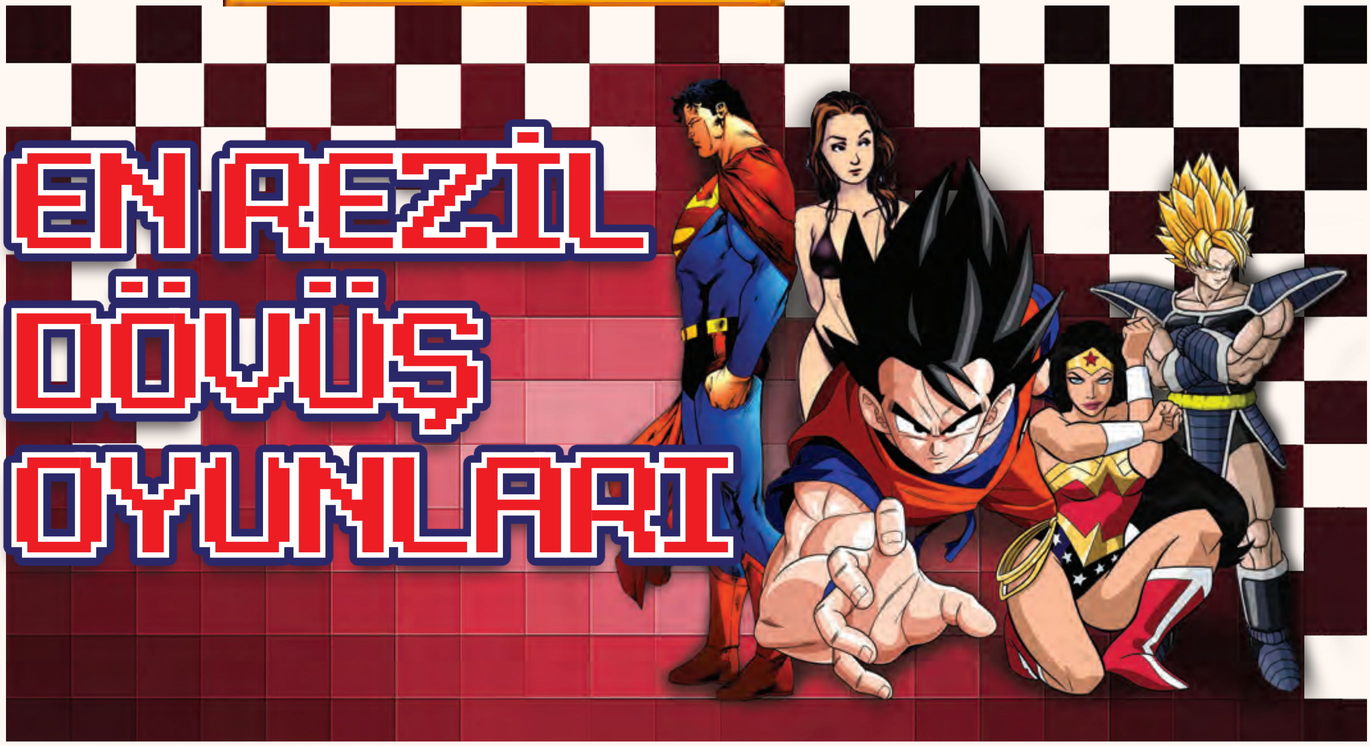
Sene 90'larda bir yer. Yaz tatilinin başları. Bizimkiler biraz büyümüş mü ne?

Sinan: Sana Beşiktaş'la Barselona'yı 8-0 yendiğim Sensible maçını anlatmış mıydım?
Tuğbek: Eveeet, elli kez anlattın en az!
Sinan: Pekiii, Chaos Engine'de yapay zekanın zekasına geliştirme puanı verdiğim için, tüm cephaneleri, tüm sağlıkları benden önce toplayıp beni aç gibi bıraktığını anlattım mı?
Tuğbek: Yep!
Sinan: Peküeeeeee..
Tuğbek: Dur! Allah'ın adını verdim bak, dur n'olursun! Bende Amiga yok, babam almıyor, almıyacak da! İçim gidiyor sen anlattıkça. Tamam, iyi ki babanı ikna edebildin sen, ama ben edemiyoruhühühüeüeEE!
Sinan: Yaa, ağlama lütfen :(Dostum, istediğin zaman bize gelebilirsin.
Tuğbek: Essah mı deyyon? :D

[2 ay sonra]

Tuğbek: Sinaaan, uyan Sinan! SİNAAAAAAA!
Sinan: HUAHAH! Noluyo ya? Odama nasıl girdin sen?
Tuğbek: Annen bakkala inerken kapıda kar...
Sinan: Bakkal mı? Saat kaç?
Tuğbek: Yedi.
Sinan: Çüş! Olm dün saat 2'de yattık ya lan! Ne ara eve gittin, uyudun da geri geldin?
Tuğbek: Ben, eeee....
Sinan: Eve gittin, öyle değil mi?
Tuğbek: Yok, dışardaki parkta yattım!
Sinan: OHA! Lan oğlum, sizinkiler öldürür, önce seni, sonra beni öldürür! Eve gitmiyon da niye bizde kalmadın o zaman?
Tuğbek: Rahatsız etmek istemedim :(
Sinan: Aferin, hiç rahatsız olmadım şimdi... Ya annenler
Tuğbek: Annemler yazlığa gitti dün.
Sinan: ... Yani?
Tuğbek: Yani, madem rahatsızlık vermeyeceksem önümüzdeki 1,5 ay sizde kalabilir miyim?
Sinan: Brlop!

EN REZİL DÖVÜŞ OYUNLARI



Ben ve Volkan dövüş oyunu manyağı olduğumuz için sandınız ki burada hep efsane oyunları anıp Shoryuken çekeceğiz? (Aduket diyelim şuna - Volky) Öyleyse feci yanıldınız, zira bir başka dövüş delisi olan Can'ı da ekibe katıp sizler için en akla zarar, en travmatik, en Zihni Sinir olanları topladık. İnanın daha pek çok şaheser de yer darlığından dışarıda kaldı. Ama akli dengenize zarar gelmesin diye de SF:The Movie ve Shaq-Fu gibi evrensel harikaları bilerek dışladık. Sevildiğinizi bilin, gardınızı alın ulen! -EMRE SÜMER

FIGHT FEVERZ

ARCADE 1994

NeoGeo'ya yapılan ilk Kore yapımı oyun olma özelliğiyle milli gurur haline gelmesi beklenen bir oyun nasıl olur da milli utanç kaynağı haline gelir? Karşınızda Fight Fever beyler. Tamam, hepimiz zamanında SF2'den çaldık ama çalmanın da bir adabı var. Ryu'ya Kore'nin milli giysisi tekvando kıyafeti giydirip yeni karakter havası verdin, hadi en büyük rakibini de aynı kıyafetin farklı rengine sahip sarışın bir adam yapman da tesadüf, e bari bonus oyunları bire bir çalma be arkadaşım! Yeminle oyuna dair özgün bir şey bulabilene köşeyi aynen devredeceğim. Müziktir, grafiktir, kontrollerdir onlara özellikle değinmiyorum, yakıp kavurmasın sizi. Bir de üstüne, utanmadan devam oyunu yapıldığı haberini aldım ki kendimi çöllere atasım geldi. **-Emre**

BIKINI KARATE BABES 1 & 2

PC 2002-2011

Ağlamak istiyorum gençler, bir rüya resmen gerçeğe dönüştü: Ne hikmetse medeniyetten, hatta medeniyeti bırakın sahilden uzak bölgelerde bikinilerle dövüşmeyi tercih eden 20 tane yer yer sülün, yer yer atmaca tadında abla! Hem de grafik, sprite, poligon falan değil, gerçek video modellerle! Hiç unutmam, oyunun çıkacağı dönemlerde millet demolarda ablaların göğüs ve bacak kaslarını inceleyeceğim diye dövüş motorunu falan tümden unutmuştu. Ama tabii oyun çıkıp evlilik de aşkı öldürdükten sonra gözümüz açıldı ve karşımızda dövüş oyunu yerine yer yer birbirine temas eden hatunlu ekran koruyucular olduğunu gördük. Birkaç güzel anı hariç hiç de iyi anmıyoruz eski çıktığımızı. O iyi anıların hiçbiri de dövüşle ilgili değil zaten. **-Emre**

HOLOSSEUM

ARCADE 1992

Sega'nın adını tarihe tahta harflerle yazdıran holografik tiyatro sistemine yapılmış ikinci ve son oyun olan Holosseum, inanılmaz dövüşçü sayısı (dört) ve akıl almaz arka planlarıyla (siyah, düz siyah, evet) aklınızı alacağını iddia eden ve tabii ki listedeki geri kalan oyunlar gibi niyet ettiği şekilde değil ama bir şekilde aklınızı almayı başaran bir diğer dövüş oyunumuz. Son boss veya hikâye, hatta müzik gibi herhangi bir şeye tenezzül bile etmeyen Holosseum, orijinal tarzına yakışır şekilde önümüze bir karateci, bir muay thai ustası, bir kung-fucu ve bir asker karakter koyarak özgünlüğüne özgünlük katıyor! Aslında kendi dönemi için ufak bir felç geçirtecek kadar iyi grafiklere sahip olmasına rağmen, yukarda saydıklarımızın üstüne bir de hareket azlığı, avuç içi genişliğinde saha (tamamiyle siyah olan) ve taktiksel hiçbir yönünün olmaması nedeniyle sözlük anlamıyla "bomboş" bir oyun olarak listemizde hak ettiği yerini alıyor. **-M. Can**





JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

SNES / MEGA DRIVE 1995

Kusura bakmayın ama Aquaman'in evden çıkmadan önce abdest almadığına inanıyorum, zira adam neye elini atsa resmen kuruyor. Dünyanın en kötü oyunlarında yer aldığı yetmiyormuş gibi kısa sürede dünyanın en dalga geçilen süper kahra-- puhahaha daha söylerken gülüyorum, öhöm süper kahraman (sadece suyun içindeyken yardım edebilen adam) haline geldi. Injustice'in başına bir şey gelmese bari. Efendim, Justice League Task Force öylesine rezil bir dövüş oyunu ki bu oyuna dair tek güzel şey inanın Superman'ın uzun saçları olmuş, yakışmış resmen. Karakterlerin birbirine değer değmez tikli gibi ekranın diğer tarafına uçtuğu, bug'lar yüzünden havada asılı kaldığı, kaptığınız adamın donduğu bu sayısız rezillik yuvasını Blizzard'ın yaptığını da söyleyeyim de kan gelsin kulağınızdan. **-Emre**



JUSTICE LEAGUE TASK FORCE ÖYLESİNE REZİL BİR DÖVÜŞ OYUNU Kİ BU OYUNA DAİR TEK GÜZEL ŞEY İNANIN SUPERMAN'IN UZUN SAÇLARI OLMUŞ, YAKIŞMIŞ RESMEN.

BALL-Z

MEGA DRIVE SNES / 3DO 1994

Alkol yasağına sonuna kadar karşı olsam da oyun yapımcılarının oyun yapımı esnasında ayık tutulması gerektiğine inanıyorum. İnanmayanlara da ocak söndüren bir kanıtı aynen sunuyorum: Ballz. Yani üst üste konmuş üç boyutlu topların dövüştüğü oyun! Fonda adeta porno müzikleri çalarken önü arkası bile belli olmayan topların fütursuzca dövüştüğü bir oyun yapma kafasına ulaşmak için ne kullandılarsa söylesinler de biz de ona göre önlemimizi alalım. Birbirimize vurduğumuzu hiçbir şekilde anlayamadığımız için karakterimiz bir anda toplar olarak dört bir yana dağılıyor falan, aman aman yani. "To be the champion, you gotta have Ballz!" olan sloganlarının başını "To play this" olarak değiştiriyorum.. **-Emre**

KASUMI NINJA

ATARI JAGUAR 1994

Şakayla gerçek arasındaki çizgileri pek algılayamayan bir firma olduğu belli olan Hand Made Software tarafından yapılan Kasumi Ninja, sadece bir Mortal Kombat klonu olabilir ama öyle orijinal yanları var ki kalbimizde taht kurmuş bir oyun. Zaten yapımcı firmanın işi ne kadar ciddiye aldığını, ilk halinde bulunan hikâye modunu oyundan tümüyle çıkarmasından anlıyoruz. Herhangi bir şekilde neden aynı mekânda dövüştüğüne dair hiçbir fikre sahip olmadığımız gerçekten orijinal karakterler (eteğini kaldırıp alev topu atan İskoçyalıyı her oyunda göremezsiniz) bir hatalar havuzunda inanılmaz kötü kontrollerle boğuşuyorlar. Tüm bu özellikleriyle, Jaguar konsolundaki rakiplerinin arasından sıyrılmayı başarıyor Kasumi Ninja... Gerçekten diğer kötü oyunlar arasında parmakla gösterebileceğiniz kadar sivrilen, aşmış kötü bir dövüş oyunu. **-M.Can**

SHADOW: WAR OF SUCCESSION

3DO 1994

...Nereden geldiği belli olmayan bir helikopter gökyüzünde süzülür ve yavaşça bir binanın en üst katındaki odaya yaklaşır. Camlarla kaplı odasından az sonra helikopterin kendisini vuracağı bariz olduğu halde herhangi bir şekilde kaçmaya yeltenmeyen ve oyunda bir daha asla görmeyeceğimiz bir adam helikopterden açılan ateşle ölür. Fonda polifonik cep telefonu melodisi kalitesinde bir gitar çalarken joystiği tutan çocuk ise hüngür hüngür ağlar. Çünkü bu konsola 700 dolar bayılmış, o kadar paranın boşa gittiğini duyan annesi de aynı şekilde bayılmıştır. Saniyede 5 frame'le çalışıp normalden 500 kat hızlı hareket eden adamları gören zavallı babası ise yarım dakika süren bir yüklemenin ardından karakter sadece "Hi!" deyince oracıkta kalp krizi geçirir. Shadow: War of Succession bir ailenin daha ocağına incir ağacı dikmiştir... (Gerçek bir olaydan alınmıştır.) **-Emre**

FIGHT FOR LIFE

ATARI JAGUAR 1996

Aynı listeye tek konsoldan iki oyun sokmayı başaran Atari Jaguar'daki tek üç boyutlu dövüş oyunu olan Fight for Life, pek çok açıdan ilk sınavından yüksek not alınmış bir ders projesine benziyor. Mesela her raundun ortalama 5 dakika sürmesi gibi... Çünkü yapay zekâ ısrar ve inatla en köşeye kaçıyor ve oyunun inanılmaz yavaşlığından dolayı rakibe bir türlü varamıyorsunuz. Peki, bu niye böyle tasarlanmış? Çünkü oyun zaman zaman düşük frame'lere girdiğinde kasıyor gözükmesin diye. Tamamıyla "yapalım ve Atari'ye kaktıralım" mantığıyla üretilmiş Fight for Life, insan olduğu rivayet edilebilecek hale geldiğinde modellenmesi bırakılmış karakterleri, anlamsız yavaşlığı ve etkileyici karakterleri (favori karakterim Jenny, oyuna göre dövüş stili "A Worldwide Girl") ile bu listedeki haklı yerini kazanıyor. **-M.Can**

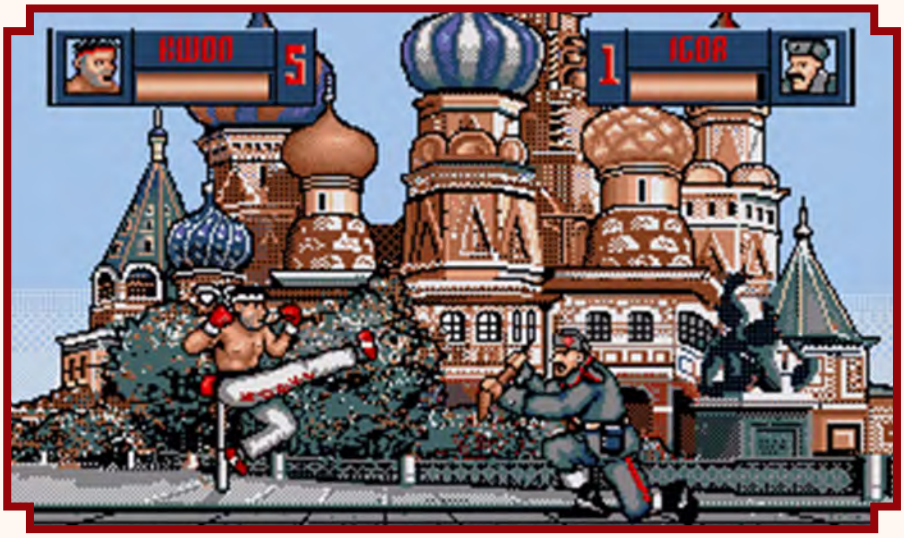




HUMAN KILLING MACHINE

C64-CPC 1989

Bir oyun aldığınızı düşünün.
Kapağını "Görüp görebileceğiniz en dehşet pislik herif!" yazısı ve bıçağını çekmiş bir komandonun süslediği bir oyun. Oyun başladığında Moskova'dasınız ve Ry… -öhöm- Kwon adında bir Koreli arkadaşımızı yönetiyorsunuz. Karşınızda da Igor adında bir asker var. Zar zor dövmeyi başarıyorsunuz ve bir sonraki rakibiniz: Igor'un köpeği Shepski.
Her türlü ırkçılık, hayvana zulüm ve ayrımcılığın bulunduğu, kapağıyla hiçbir alakası olmayan Human Killing Machine'e hoş geldiniz. En iyi dövüşçü olmak adına tüm dünyayı gezip en iyi rakiplere meydan okuyan Kwon ile oynadığımız bu oyun tamamıyla ilk Street Fighter'ın çalıntısı olmasının yanı sıra, karşımıza gelen muhteşem rakipler ile de göz kamaştırıyor. Dünyanın her bölgesinden iki rakibimiz olan oyunda diğer rakiplerimiz ise, Amsterdam'ın namı yürümüş Red Light sokağından iki hayat kadını, İspanya'dan bir matador ve boğası, Almanya'da karakterimize alkol atarak zarar vermeye çalışan iki garson ve tahmin ettiğiniz üzere son bölümde de iki Lübnanlı terörist (roketatarı da unutmamışlar). Oyunun genel olarak yapımcı firma Tiertex'in dünya ırkları üzerine görüşünü yansıtması bir yana, düşmanların ne idüğü belirsiz, çizilmemiş hareketleri, genel olarak eğilip tekme tuşuna ölümüne abanarak herkesi yenebilmek gibi saçmalıklarla listemize epey de tiksinerek aldığımız bir oyun oldu Human Killing Machine. **-M. Can**



BURNING RIVAL

ARCADE 1993

Yanlışlıkla flash oyunu olarak yapılmış olan Yanan Rakip, Soul Calibur'dan Yoshimitsu, Ryu'nun kıyafetlerini çalmış olan Guile gibi özgün karakterlerin yanı sıra dövüşçülerin toplandığı mekan olarak bize dünyanın en barışçıl mekanı Kanada'yı sunarak aklımızı almayı başarıyor. Geriye sayan zamanı göstermek, on adet sayıyı çizmek anlamına geldiğinden can barlarını ve zamanı birbirinin klonu yapan Yanan Rakip, bu verimliliğini karakterlerin hitbox'larını paint'te kodlayarak devam ettiriyor. Hiçbir şeyi orijinal yapmamak konusundaki çizgisinden ödün vermeyen yapımcısını takdir etmemek elde değil, ama bence SEGA'nın zamanında buradan çıkarması gereken ders şuydu: Devam oyunu planlandığına göre belli ki sırf akraba olduğu için planlama bölümüne alınmış birileri var. **-M. Can**

CATFIGHT

PC 1996

Ağlamak istiyorum gençler, bir rüya resmen kâbusa dönüştü, ühü. Allah günah yazmasın, dünyadaki üç milyar kadının arasından en çirkin 10 tanesi özenle tek tek bu oyun için seçildi çünkü. Kıymetinizi bilin. Karşımızda öylesine tabuları zorlayan, öylesine sürrealist bir çalışma var ki ana menüsü Microsoft Word Art ile yapılmış, karakterlerin isimleri bile yazılmamış, oyun içindeki hangi barın ne işe yaradığına dair herhangi bir ipucu aramayın, yok. Rakibinize yumruk atabilmek için yakın olmanıza bile gerek yok. Sanatın sadece sanat için değil, insanlar için de olduğunu ispatlayan gerçek bir şaheser Catfight. Öyle ki intiharı düşünen birine bu oyunu 2 dakika oynatın, sonra da devam oyunun asla gelmeyeceğini söyleyip kendisini tekrar hayata sımsıkı bağlayın. O derece. **-Emre**





RISE OF THE ROBOTS

ARCADE / PC / AMIGA / SNES / MEGA DRIVE 1994

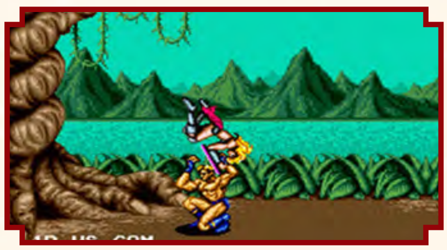
Bir gün arkadaşlarla Rise of the Robots diye bir oyun yaptık, bir karakterler yapmışız ki böyle bir şey olamaz! Allah Allah, her bir karakterin frame sayısı 100 tane! *ZİYA!* 100 kadar olmasa da 3 frame var. Sonra bütün müzikleri de Queen'in gitaristi Brian May yaptı… *ZİYAA!* Ulen, sadece açılıştaki gitar solosu onun… *ZİYAAA!* İyi ki oyunda başka hiç müzik yok zaten. Ama robotları sorma, hepsi öyle dengeli ki… *ZİYAAAA!* Tamam, karakterler arasında uçurum olsa da hareket listesi oldukça geniş. *ZİYAAAAA!* Tamam, oyunda yumruk tekmeden başka hareket yok. Ama 10 numara dövüş oyunu oldu. *ZİYAAAAAA! ŞİMDİ BEN DÖVÜCEM SENİ HA! PALAVRALARINLA ÇOCUKLARIN AKLINI KARIŞTIRMA!* Eh tamam abi ya, dövüş oyunu değil uyku ilacı yaptık işte. Yengeme kızmışsın sinirini benden çıkartıyorsun. *E SEN DE BİRAZ ÖLÇÜLÜ AT BE OĞLUM. (Ziya'nın iddiaları oyunun kutusundan alıntıdır.)* **-Emre**



FIGHTING MASTERS

MEGA DRIVE 1992

İyi bir fikrin ne kadar kötü uygulanabileceği konusunda müzelik örnek olan Fighting Masters, 12 farklı ırkın mensuplarının kapıştığı alternatif bir dövüş oyunu olabilirdi. Irklarından dolayı karakterler arasındaki farklar güzel bir örnek olabilir *(finalde de "Hepimiz Kardeşiz" patlatılabilirdi – Emre)*, fena olmayan müzikler bir aranjmandan geçip albüm olabilirdi. Onun yerine her hasarda "bıv" efekti ve rakibi kapıp tuşa abanmaya dönen bir oyunla karşı karşıyayız. Fili, atı alıp önünüze geleni dövdüğünüz, herhangi bir karakter dengesine uğraşmayan, özel hareketleri yapanı bin pişman eden bir oyun bu. Gerçi mantıklı aslında, fil yani hani. Canlı kayanın, ejderhanın olduğu oyunda gidip insan alıyorsun, sonra ben niye dayak yiyorum. **-M.Can**



BLOODSTORM

ARCADE 1994



Yapımcı firmasını alnının akıyla batıran oyunlardan BloodStorm size aynı firmanın bir önceki oyunu Time Killers'daki gibi başka hiçbir yerde göremeyeceğiniz bir özelliği sunuyor: Uzvunuz kopukken dövüşmek. Mesela siz baygınken rakibiniz sizin belinizin yarısını kopardı? E ne olmuş yani, tekme atamazsınız olur biter. Bir sonraki rauntta geri gelir merak etmeyin. Cyborg'ların kapışması üzerine bir oyun olan BloodStorm, her yendiğiniz rakipte sonraki rakiplerde kullanılabilecek silahlar vermesi ve inanılmaz sayıdaki gizli kodlarıyla güzel bir çabanın temsilcisi. Mesela tüm gizli karakterleri açıp yendiğinizde, credits ekranının sonunda size bir kod veriyor ve firmayı aramanızı istiyor çünkü artık sizin (çıkmamış ve çıkmayacak) BloodStorm II'de olma ihtimaliniz var! Düzgün bir dövüş oyunu yaratmaktansa geri kalan her şeyle uğraşıp aracı amaçla karıştırmışlar anlayacağınız. **-M.Can**

BLOODSTROM'DA MESELA SİZ BAYGINKEN RAKİBİNİZ SİZİN BELİNİZİN YARISINI KOPARDI? E NE OLMUŞ YANİ, TEKME ATAMAZSINIZ OLUR BİTER. BİR SONRAKİ RAUNTTA GERİ GELİR, MERAK ETMEYİN.



WAY OF THE WARRIOR

3DO 1995

Uncharted, Last of Us, Crash Bandicoot gibi serilerle tanıdığımız Naughty Dog firmasının size bugünkü haline nerelerden geldiğini anlatacak değilim. Bu yazı sadece firmanın batmasına neden olmuş ilk iki oyunun ardından kendilerine Crash serisini yapma şansı kazandıran bir Mortal Kombat klonu hakkında. Hani anlıyorum, çok zor koşullardaydınız, ince eleyip sık dokumadan can havliyle çabaladınız anlıyorum ama insan biraz utanır ya. Çaycıyı alıp Bruce Lee diye, katlanmış folyoyu yelpaze diye yedirmek ne demek? Ha bir de kalkıp reklamında "Mortal Kombat ne ki, vahşetin hası geliyor!" diye atıp tutmak hakikaten ayrı bir yüzsüzlük seviyesi. Vahşet iyi hoş da o Çin pazarından alınmış hasır şapka nedir? Hadi eldeki malzeme zaten belli, yayınlayan firma nasıl yayınladı bunu? **-M.Can**



TATTOO ASSASSINS

ARCADE 1994

Efendim? Mortal Kombat çakması mı dedi birisi? Kendinize gelin lütfen. MK'da 30-40 tane Fatality varsa bunda tam 2196 tane var. MK'da Nudeality'nın en fazla dedikodusu dönerken bunda erkekleri bile donuna kadar soyabilirsiniz. MK'da rakibinize asit püskürtüp buz atarken Tattoo Assassins'de üstüne kaka yapabilir, kusabilir, gemi düşürebilir, iskelete çevirip rock'n roll bile yaptırabilirsiniz. N'aber? Öyle bir oyun ki TA, yapımı esnasında teknik ekibin bile oyunun ne kadar berbat olduğunu anlayıp iş uzamasın diye bilerek düzeltmeye çalışmadıkları, kodlama esnasında kustukları (yeminle), insanlığın geleceği adına en büyük tehditlerden biri. Neyse ki adamların dileği yerine gelmiş de oyun iki prototip haricinde piyasaya hiç sürülmemiş. İyi ki de başka bir şey dilememişler o an. **-Emre**





DRAGONBALL Z: ULTIMATE BATTLE 22

PSX 1995

Öncelikle bu oyunun yapımcısı Bandai'ye "Abi zahmet etmişsiniz ya" demek istiyorum. Çünkü adamlar "Lan nasılsa bu serinin 22. oyunu, ne gerek var kastırmaya?" deyip, bırak SNES'i ütüye kursan tam performans çalışacak bir oyunu dönemin canavarı PSX'e yapmışlar. NES'te yapsanız eşşek sudan gelen kadar dayak yiyeceğiniz menülere sahip, bütün dövüşlerin tek tuşla şarj edip sırayla hadu atmaktan ibaret olduğu, çok övündüğü uçma sisteminin yerde olmaktan oynanış olarak hiçbir farkının olmadığı ve benim yıllardır çok özel bir kin duyduğum bir oyun DBZ:UB22 (kısaltmasında bile meymenet yok). Neden mi? O zaman size şimdiye kadar hiç kimseye anlatmadığım bir sırrımı vereyim kıymetli dostlar: Ben yıllar önce hem bunu hem de Street Fighter: The Movie Game'i aynı anda almıştım. Kendimi çok kirlenmiş hissediyorum. Ühü, ühü. **-Emre**



FINAL FANTASY IV

AK ŞÖVALYE KARA ŞÖVALYE BELLİ OLACAK - ÖMER AKDAĞ

GURURLA SÖYLEMEK İSTİYORUM ki Final Fantasy 6-7-8-9 ve 10'un çok büyük hayranıyımdır. Belki fark edeniniz olmuştur, bu sayfalardan da elimden geldiğince bu oyunları empoze etmeye, beyninizi yıkamaya çalışıyorum. Bu oyunlara karşı beslediğim sevginin birçok nedeni var. Hepsinin birbirinden eşsiz bir tona, bir atmosfere sahip olması, insanın kalbinde yer eden karakterleri ve tabii yaşattıkları sayısız unutulmaz an bunların en başında gelir.

Ama seri, üstün olduğu bütün bu konulardaki seviyeyi hemen bir oyunda yakalamadı. Elbette ilk Final Fantasy'nin oyun tarihindeki önemi tartışılmaz. İkinci ve üçüncü oyunlar da hep daha iyiye doğru atılan adımlardı. Ama yapımcı Squaresoft'un yalnızca düzgün bir oyun yapmaktan daha fazlasını istediğini belli ettiği, oyuncuda ömrü boyunca sürecek bir etki yaratmaya çalıştığı ilk oyun Final Fantasy IV'tür. Konumuz FFIV olmasına rağmen ona kıyak geçmek gibi bir niyetim yok. O yüzden şunu en baştan söylemeliyim ki FFIV en başta saydığım oyunlar kadar üst seviye değil. Bunu grafikleri vesairesi için söylemiyorum, nitekim FFVI da teknolojik olarak üstün bir oyun sayılmaz ama bir bütün olarak gözümde sonrasındakilerden daha alt seviye değildir. FFIV ise "karakter odaklı dramatik anlatımı" ilk kez deneyen Final Fantasy ve de az sonra değineceğim, bu konuda hiç fena sayılmaz. Ama hani işte dediğim gibi, o saydıklarım kadar efsane derecesinde de değil.



DÜŞMANI AFFETMEK DOSTU AFFETMEKTEN DAHA KOLAYDIR

Hikâye, Cecil'in lideri olduğu Red Wings biriminin, sahip olduğu Su Kristali'ni çalmak için Mysidia şehrine saldırmasıyla başlar. Kristal'i çalmak için Red Wings'e masum insanları öldürten kralını sorgulamaya başlayan Cecil, birliğin liderliğinden alınır ve yakın dostu Kain ile birlikte Mist köyüne bir paket götürmekle görevlendirilir. Köye ulaştığında paketten yaratıklar fırlar ve Rydia isminde küçük bir kız hariç kimse sağ kurtulamaz. Kain'den ayrı düşen Cecil, bütün bunların gerçek sorumlusunun Golbez isminde güçlü bir büyücü olduğunu öğrenir ve Rydia ile beraber Golbez'in planlarını bozmak amacıyla yolculuğuna başlar. Hikâye oldukça klişe bir temel üzerine kurulu gördüğünüz gibi ve oyun boyunca da bu durum zaman zaman hissediliyor. Yine de oyun kendine ait unutulmaz anlar yaratarak kendisini farklı bir yere taşımayı başarıyor. Örneğin Cecil bir noktadan sonra kara şövalye olarak kötülüğü alt edemeyeceğini anlayınca

2? 4? 5?

FFIV'ün çıktığı yıllar FF I ve II'nin Japonya dışına çıkmadığı zamanlardı. Bu nedenle FFIII Japonya dışında FF I, FFIV de FF II olarak yayınlandı. Neyse ki bu durum sonraki sürümlerde çözüldü ve bu oyunlar piyasada orijinal isimleriyle yer almaya başladı.
Bir de şöyle bir durum oldu; Square FFIII'ten sonra iki ayrı FF oyunu yapmaya başladı. NES için FFIV, SNES için FFV çıkartacaklardı. Ama finansal sıkıntılardan dolayı NES için yapılan oyunu iptal ettiler ve böylece FFV olarak planladıkları oyunun ismi FFIV oldu. Yapımcı Hironobu Sakaguchi NES için yaptıkları oyunun aslında %80 oranında tamamlandığını ama iptal olunca onda kullandıkları birçok fikri bugün FFIV olarak bildiğimiz SNES oyununa aktardıklarını söylüyor.



DS, iOS ve Android versiyonunda grafikler tamamen 3D.



PSP versiyonunda grafikler geliştirilmiş olsa da 2D yapı korunuyor.



Pireler berber, develer Tellah iken...

çeşitli sınavlardan geçerek bir ak şövalyeye dönüşüyor ve hem oynanış mekanikleri hem görünümü tamamen değişiyor (ve level 1'den başlıyor). Bir ana karakterin bu derece keskin bir dönüş yaşaması oyun tarihinde pek görmediğimiz bir durumdur.

Karakterler deyince oyunun en unutulmaz karakteri Kain'e de özellikle değinmeden geçmem mümkün değil. Kain Cecil'in en iyi arkadaşı ve dragoon şövalyelerinin lideri. Ama Cecil'in aksine Kain'in sürekli mücadele ettiği karanlık bir tarafı da var. Örneğin Cecil'in sevdiği Rosa'ya gizli bir aşk besliyor ve bu nedenle kendisinden nefret ediyor. Golbez, Kain'in bu karanlık tarafından faydalanarak yol arkadaşlarını sırtından vurmasına neden oluyor. Bir kez de değil üstelik. Gerçekten inandırıcı bir karakter portresi çiziyor oluşu Kain'in oyun tarihindeki en ünlü "hain"lerden biri olmasının başlıca sebebi.

FFIV'ün oynanış mekanikleri de kendisinden sonra gelen çok sayıda oyun için standartları belirlemiştir. Örneğin vereceğiniz komutu seçerken aksiyon barınızın dolmaya devam ettiği Active Time Battle (ATB) sistemi FFX'a kadar değişmeden kullanılmaya devam etti. FFX ve sonrasında da çoğunlukla ATB sisteminin varyasyonları tercih edildi zaten. Ayrıca seride ilk defa istediği sınıfta gelişemeyen karakterler bu oyunda yer aldı. Karakter yeteneklerini geliştirmekte esneklik genelde oyunlarda aranan, güzel bir özelliktir elbette ama bazı oyunlara da aksinin daha çok yakışabileceğini göstermiştir FFIV. Kain'i bir büyücü olarak ya da Cecil'i bir ninja olarak görmek istemezdim şahsen.

KÖKÜNE KADAR FINAL FANTASY

FFIV devrimsel bir oyun. Hatta ilk FF ve FFVII derecesinde devrimsel bir oyun. Bugün bütün oyuncuların ağzı açık oynayacağı bir oyun olduğunun garantisini veremem belki ama unutulmaz karakterlerle dolu, eski Final Fantasy'lerin sıcaklığına sahip büyük, kült bir oyuna hayır diyemeyen biriyseniz FFIV listenizin üst sıralarında yer almalı.

The After Years ve Interlude

The After Years ilk olarak 2008 yılında Japonya'da 11 ayrı bölüm olarak çeşitli cep telefonları için yayınlandı. Daha sonra 2009 yılında Wii için Japonya'nın yanı sıra Avrupa ve Amerika'da da çıktı. Son olarak da 2011 tarihli PSP oyunu Final Fantasy IV: The Complete Collection'da yer aldı.
Hikâyesi FFIV'ün 17 yıl sonrasında geçiyor. "İkinci Ay"ın yeniden ortaya çıkışını ve arkasındaki yeni kötülüğü anlatıyor. Eski ve yeni karakterlerin yanı sıra FFIV'de NPC olarak yer alan bazı karakterler de The After Years'da oynanabilir durumda. Artık büyümüş Palom ve Porom kardeşler ile daha fazla vakit geçirebilmek güzel şey.
Interlude ise bahsettiğim The Complete Collection'da yer alıyor ve FFIV ile The After Years arasında neler olduğuna dair, FFIV'ün en sevilen şahsiyetlerinden Rydia'yı ön planda tutan kısa bir hikâye anlatıyor.

Nerede Nasıl Oynarım?

FFIV, Square'in hak ettiği değeri verdiği klasiklerden biri ve elinizi sallasanız, yer aldığı bir platforma denk geliyorsunuz. Şöyle derin bir nefes alarak sıralamam gerekirse bunlar: SNES, PSX, WonderSwan Color, GBA, DS, Virtual Console, FOMA 903i / 703i, PSP, iOS ve Android.
Eğer elinizin altında bir PSP bulunduruyorsanız oyunu onda oynamanızı tavsiye ederim. Hem The After Years ve Interlude'ü içeriyor hem de orijinal oyunun sinir bozucu zorluğu biraz azaltılmış. Zor oyunlara bir lafım yok ama orijinalinde ve DS versyonunda bıktırıcı derecede grinding yapmak gerekiyor. Ama PSP yerine DS'iniz ya da iOS veya Android'li bir telefonunuz varsa bu platformlarda tamamen yenilenmiş 3D grafiklere sahip bir FFIV oynamak da kötü bir tercih değil.

NE İYİ NE KÖTÜ

✔ Akıllarda yer eden karakterleri ✔ Hikâyesindeki dramatik anlar ✔ Türe getirdiği devrim derecesinde yenilikler ✔ Rydia! ✔ Jim'in kendisi ✖ Hikâye birazcık klişe ✖ Eski versiyonlardaki delirtici grinding sekansları



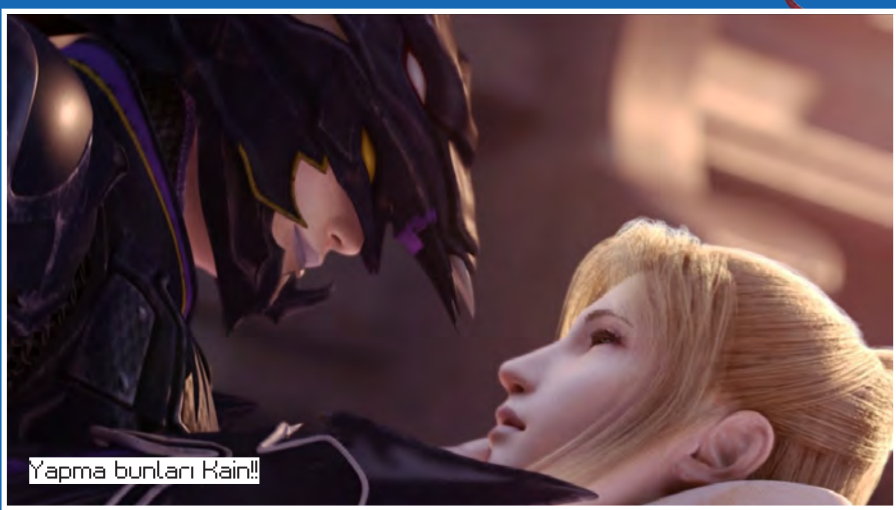
SON KARAR

GRAFİK	7/10
SES VE MÜZİK	9/10
HİKAYE / ATMOSFER	8/10
EĞLENCE	7/10

Final Fantasy markasının ağırlığını rahatlıkla taşıyan, yapılmış en önemli RYO'lardan biri. **8.5**

Ne Kadar Oynanır?
Ana oyun 20-30 saat, e bir o kadar da The After Years... 40 yapar!

SNES | PSX | GBA | DS | PSP | iOS Android


Yapma bunları Kain!!

> **Tür:** Konsol-RYO > **Yapım**: Squaresoft > **Dağıtım:** Squaresoft > **Sistem:** -
> **Kutulu Fiyatı:** The Complete Collection – Gittigidiyor (35 TL) > **Dijital İndirme:** The Complete Collection - PS Store (46 TL)
> **Yaş Sınırı:** - > **Dahası İçin:** finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_IV

PIXEL

Oradaydım

DÖRT

[Uncharted 2 - Oyun Sonu]
Romantik bir sahne her zaman "romantik bir sahne" olmak zorunda değildir. Bazen bir sahne gelir, öyle büyük laflar edilmez, insanın tüylerini diken diken etmez. Eğlencelidir bilakis. Ama işte orada bir şekilde hissettirir iki kişi arasındaki sıcaklığı. Nathan Shambhala'yı darmadağın edip ekibiyle beraber oradan son anda kurtulur ancak Elena yaralanmış, bilincini kaybetmiştir. Nathan bir an onun öldüğü düşünüp feci şekilde panikler. Neyse ki Elena'da ciddi bir şey yoktur ve birkaç gün sonra ayağa kalkar. Nathan'a şimdi nereye gitmek istediğini sorar. Ama ne Nathan ne Elena o kadar uzak geleceği düşünmemiştir. Bu 'önemsiz' konuları bir kenara bırakarak Tibet'in dağ manzaralarına doğru kol kola ilerlerler. Elena sorar:

- Peki, 1'den 10'a kadar puan verecek olsan, öldüğümü sandığında ne kadar korktun?
- …4.
- 4?
- Evet, ne oldu?
- En azından 8'liktin!
- 8 mi? Şu gardiyan şeyleri 8'likti!
- Dalga mı geçiyorsun?
- Ne alakası var? Gardiyanlar korkunçtu!
- Peki, 10 ne o zaman?
- Palyaçolar.
- Palyaçolar benim ölümümden daha mı korkunç?
- Palyaçolardan nefret ederim.
- Palyaçolar?

Elena'nın Nathan'ın o an çok feci ağladığını, Nathan'ın da Elena'nın hayal gördüğünü, aslında o sırada yağmur yağdığını iddia ettiği tartışmanın ardından Nathan sonunda ikna olur ve puanını revize etmeye karar verir.

- Tamam o zaman, 5 veriyorum, oldu mu?-**Ömer**







PIXEL YAZITLARI





RESIDENT EVIL SERİSİNE YÖN VEREN KARARLAR

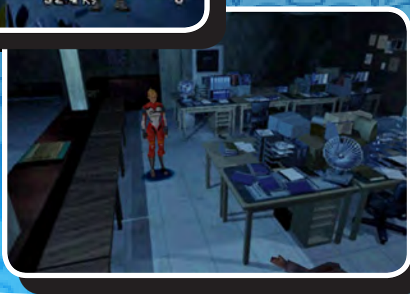
Madem ki şu an ben de dâhil birçok kişi heyecanla **Resident Evil 1,5**'un tamamlanmasını bekliyor, hatta dayanamayıp bug ve hata dolu versiyonunu oynuyor, bu oyunun ve bu oyunun geleceği hakkında verilen benzer kararların RE serisinde neleri değiştirdiğini irdelesek hiç de fena olmaz bence.

Efendim, Capcom ilk Resident Evil'ın yaktığı ateş sönmeden ısınalım diye 1996'da derhal ikinci bir oyun yapmak için stüdyoya girdi. Oyunun yüzde 70'i de sırf '97 Mart'ına yetişsin diye sadece birkaç ayda tamamlandı. Ama piyasaya sürmeden önce büyük üstat **Shinji Mikami**'nin görüşünü almak da olmazdı.

Lakin Mikami serinin finali olarak düşündüğü oyunun bu versiyonunu oldukça sıkıcı ve donuk bularak bu haliyle piyasaya süremeyeceklerini belirtti. Zira Capcom'un bu sefer iki milyon civarı bir satış beklentisi vardı (ben üç deyince hep bir ağızdan "Oha!" diyoruz gençler). Bunun üzerine derhal çoğu yepyeni bir ekip kuruldu ve bu versiyon olduğu gibi çöpe atılarak bugün yıllardır yolunu gözleyen oyuncular tarafından Resident Evil 1,5 adını aldı.

Oldukça kısa sayılabilecek bir zaman zarfında oyun neredeyse baştan inşa edildi. Batılı oyuncuları cezbetmek adına bolca Hollywood sosu katıldı, öyküleri bağımsız karakterler yerine Elza Walker çıkartılıp Claire yerleştirilince öyküler birleştirildi (çok iyi oldu, çok da güzel iyi oldu tamam mı?) ve daha pek çok sayısız değişiklik yapılarak bugün oyunun tarihinin en iyi oyunlarından biri sayılan Resident Evil 2 halini aldı.

Ama inanın serinin geçmişi sırf kendine değil, hatta oyun tarihine yön veren başka kararlarla da dolu. Mesela ilk oyunun neredeyse tamamlanmış bir **Game Boy port**'u olduğunu ve Capcom'un gene beğenmeyip piyasaya sürmediğini biliyor muydunuz? Peki ya Sengoku BioHazard diye feodal Japonya'da geçen bir RE projesinin iptal edilip sonradan **Onimusha** serisine dönüştüğünü? Resident Evil 4'ün de tarihin en iyi oyunlarından biri olduğu konusunda hemfikirizdir herhalde? Ama paranormal bir tema içeren, E3'te bile gösterilen ilk versiyonunun da aynen çöpe atıldığından, hatta bu beta'nın **Devil May Cry**'a dönüştürüldüğünden haberiniz var mı? Hakikaten sen neymişsin be abi?
-Emre Sümer







Eski Dergilerim

Madem “yeni nesil” kapımızda, aynı adlı bir derginin kapağı anlamlı durur dedik. 1995’in Ağustos ayındaki bu kapak biraz işi sulandırmış. Elde patlayacak olan Sega Saturn’un TV reklamına değinen dergi, “En İyi 32-Bit Oyunlar” dosyasıyla da merakımızı gıdıkladı. Acaba hangi oyunlar vardı ya listede?! Bir yerlerden bulursanız haber edin.



Oyungezer
SAYI: 70 - 2013/08

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, mert@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Berkan Cesur, berkan@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sarp Kürkcü, sarp@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Hazal Çamur, M. İhsan Tatari, Selim Özkil

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Art Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
Önder Kanık, onder@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia
SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

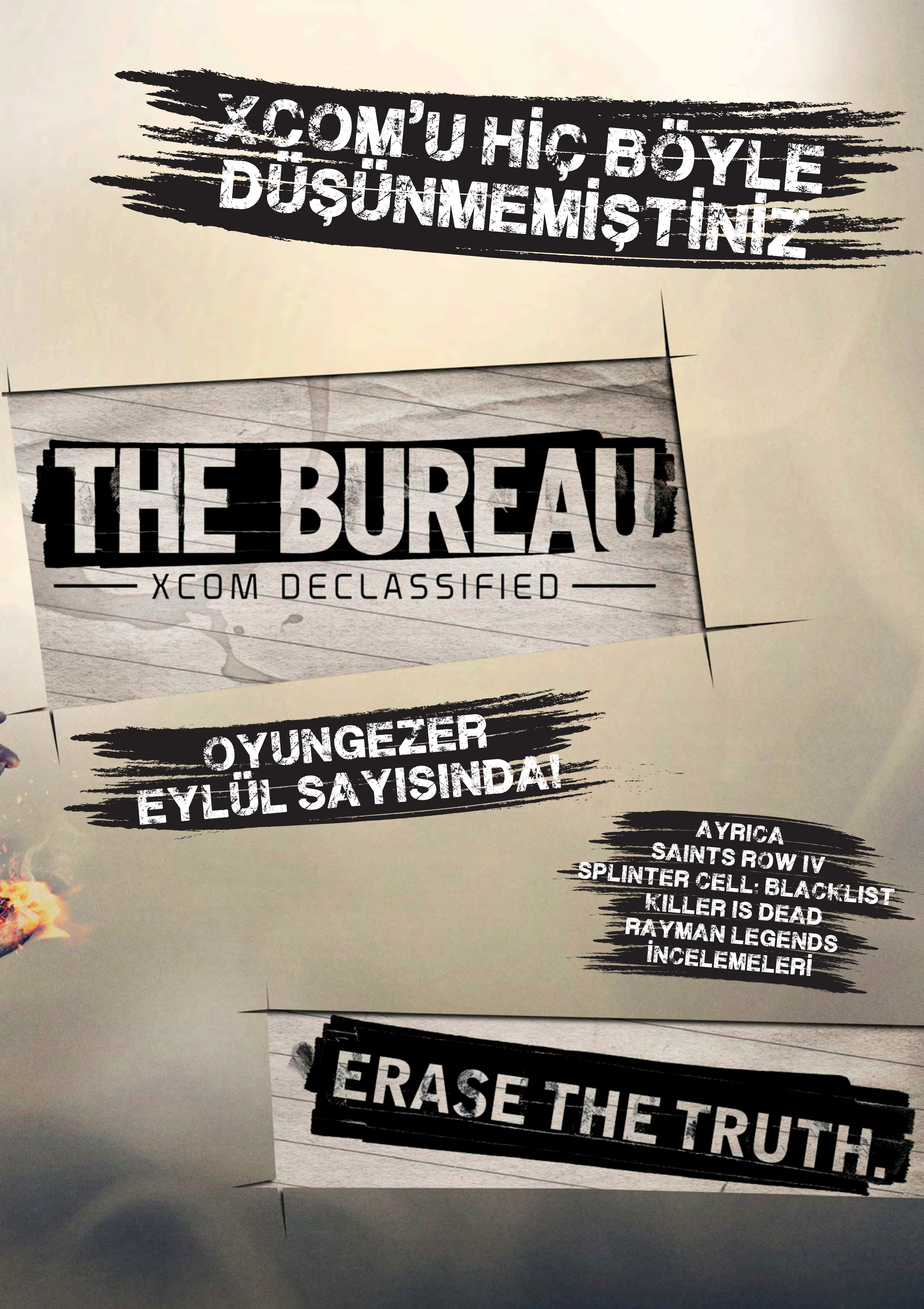
Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 2 Ağustos 2013

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




XCOM'U HİÇ BÖYLE
DÜŞÜNMEMİŞTİNİZ
THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED
OYUNGEZER
EYLÜL SAYISINDA!
AYRICA
SAINTS ROW IV
SPLINTER CELL: BLACKLIST
KILLER IS DEAD
RAYMAN LEGENDS
İNCELEMELERİ
ERASE THE TRUTH.



THE BUREAU
XCOM DECLASSIFIED
23.08.2013
18+
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
PC DVD ROM
MARIN
©1994-2013 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. All rights reserved. 2K Marin, the 2K Marin logo, 2K Games, the 2K logo, XCOM, and Take-Two Interactive Software are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.